De to na mos!

2 JOGOS

- Fases detalhadas
- Passo-a-passo
- Como chegar ao final

PROGAMES

ANO 1 - Nº 2 - R$ 5,90

TOMB RAIDER
The last revelation

Localização dos segredos, caminhos alternativos e várias dicas

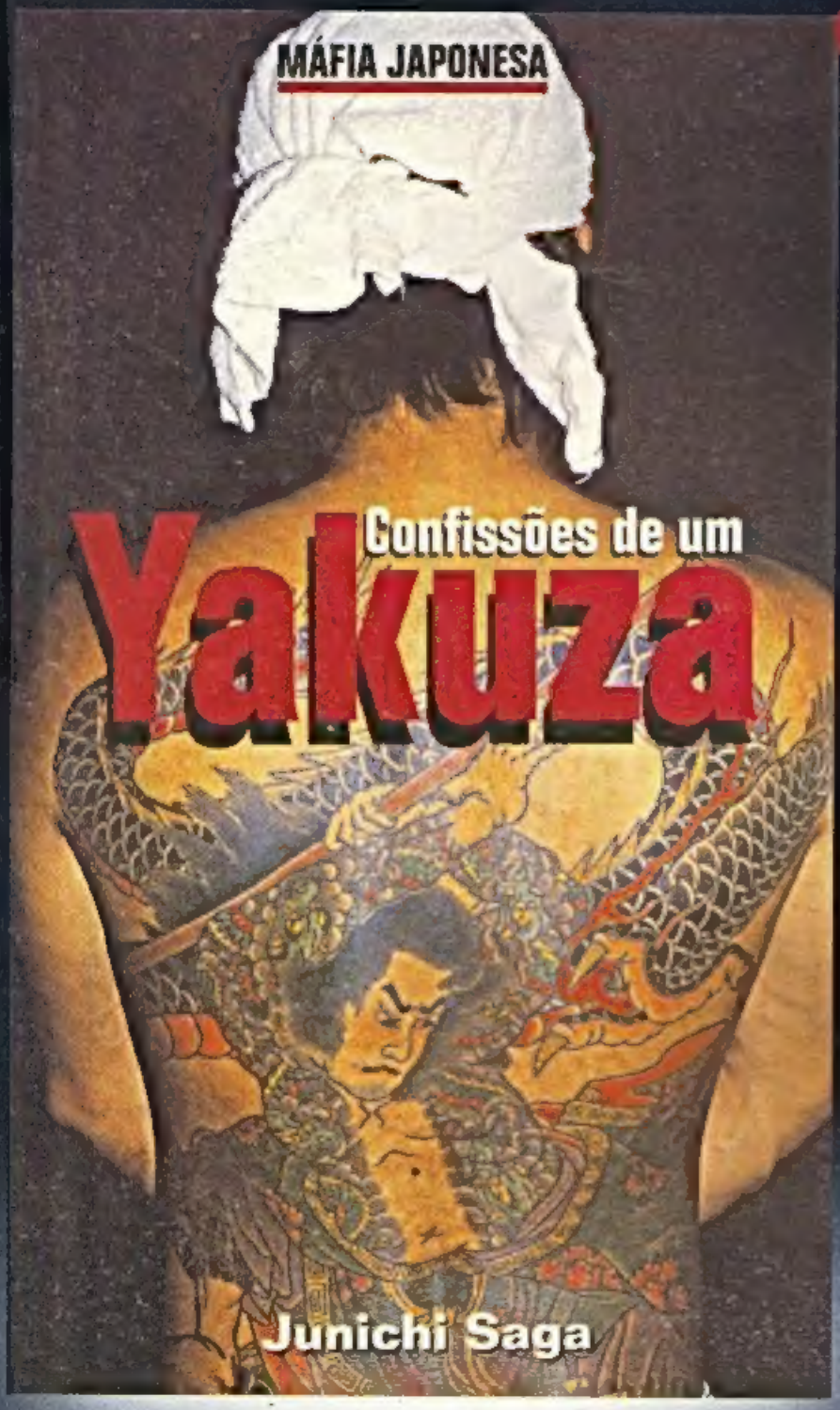
GAMESTATION especial

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

Estratégia completa com itens, arquivos secretos e muitas dicas

ISSN 15175812

A VERDADE
finalmente revelada



"Entrei no restaurante e pedi que me emprestassem uma faca. O cozinheiro se espantou e perguntou o motivo. Disse para ele não se preocupar que a devolveria em minutos. Sabe o que fiz? Utilizei a faca para cortar a falange do meu dedo mínimo da mão esquerda, ali mesmo, no balcão. Era a forma de pedir desculpas ao meu chefe por ter largado o serviço por causa de uma mulher. O cozinheiro ficou espantado. Mas senti tanta dor que nem dei muita atenção ao susto dele. Pedi, então, um pedaço de papel para embrulhar meu dedo cortado.
E segui para a casa do meu chefe, apesar de não estar muito certo se ele consideraria isso importante."

Pedidos:

No Brasil:
Rua Calixto da Mota, 72,
Vila Mariana, São Paulo SP
Cep 04117.100
Tel: 0XX11 575-6286
Fax: 0XX11 549-0319
E-mail: jbcdobrasil@jbcweb.com
No Japão: T113-0021,
Tokyo-to, Bunkyo-ku,
Honkomagome 5-67-9-104
Tel: 0120-505-590
(ligação gratuita)

GAMESTATION especial

É uma publicação em parceria entre:

JBC

PROGAMES

DIRETOR PRESIDENTE
Masakazu Shoji

JBC DO BRASIL

Diretor Editorial
Júlio Moreno

Diretora de Arte
Ana Lucas

Diretora Administrativa
Luzia Tsuki Shoji

Gerente de produto
Lúcio Flávio Baúte

Gerente de Publicidade
Patrícia Regner

Redação
Claudia Varella (edição) e Jefferson Koiti Ono (diagramação)

Executivos de Contas
Angelina Aoki, Douglas Eiji Matsunaga, Fatima Fragoso e Norie Kugo

Marketing
Marina Akiko Shoji

Coordenadora de Produção
Eliana Aragão Francisco

JBC DO JAPÃO

Diretora de Publicidade
Celia Taeko Shoji

Diretor Comercial
Nelson Tayomura

Diretor de Criação
Silvio Vieira

Gerente de Marketing
Kunio Kawarai

Representantes Comerciais
Humberto Kashiwagi, Marcos Nakahara e Wagner K. Cabral

Criação
Alexandre Nino, Mauricio Franceschelli e Rubens Ribeiro

DIRETOR PRESIDENTE
Francisco Motta

HINOMARU C. I. LTDA

Direção Editorial
Tarcísio Motta

Direção de Arte
Francisco Motta

Direção Comercial
Tarcísio Motta

Gerente Comercial
Celso Gagliardo Gonçalves

Coordenação Editorial
Gilsomar P. do Livramento

Redação
Eric Araki
Gilsomar P. do Livramento
Fábio Santana de Souza

Diagramação
Gilsomar P. do Livramento
Leonardo Emerson de Souza
Marcelo M. Mizuno

Revisão
Márcia Guerreiro

Tradução
Cristina Andrade Félix

Coordenador de Internet
Rodrigo Vieira Ambar

Marketing
Giovanna Zanchin

Atendimento
Eliane Gomes Cardoso

Publicidade
Giovanna Zanchin

Colaboradores
Homero Letonai
José Donizete de Paula
Rodrigo F. Oliveira

JBC do Brasil: R. Coisto da Mota, 72, V. Mariana, São Paulo, SP, Brasil. Cep: 04117-100 Tel. 0xx11. 575-6286, Fax. 0xx11. 549-0319
JBC do Japão: 1113-0021, Tokyo-to, Bunkyo-ku, Honkomagome 5-67-9-103, tel. 03.5685-3519, Fax. 03-5685-5781

PROGAMES R. Pio XI, 230, Lapa, São Paulo, SP, Brasil. Cep: 05060-000
Tel. 0xx11. 3641-0444 ou 0xx11. 3641-0448
Site: www.progames.com.br

DISTRIBUIÇÃO NO BRASIL : Dinap
DISTRIBUIÇÃO NO JAPÃO : JBC
IMPRESSÃO: Rural Editora e Gráfica

EDITORIAL

Depois do sucesso da primeira edição especial da revista Game Station, em que detonamos Final Fantasy VIII, preparamos agora um número que traz nada menos do que as estratégias detalhadas de dois super jogos: *Resident Evil 3: Nemesis* e *Tomb Raider: The Last Revelation.*

O primeiro deles é o clássico Survival Horror da Capcom, que leva você ao palco de uma cidade condenada por um vírus capaz de matar ou mesmo transformar organismos vivos. Uma empresa farmacêutica é a principal responsável pela criação do T-virus e por Nemesis, a mais eficiente máquina mutante programada para matar. Para criar este game, a Capcom investiu pesado. Além de conseguir trazer novamente todo o tenso clima do primeiro jogo, incluiu ainda inovações nos sistema, como as Live Selections que têm cenas inéditas e acontecimentos diferentes que influenciam no desenrolar do enredo. Para ajudar a aproveitar cada detalhe desta obra-prima, a revista publica dicas, as novas armas e manhas para derrotar Nemesis e a localização de todos os arquivos do jogo (que dão pistas e maiores explicações dos acontecimentos, além do diário de Jill). Ensina, ainda, como obter os epílogos e explica detalhadamente como o seu desempenho no jogo é avaliado.

No segundo jogo desta edição, divirta-se com a incrível aventura da musa Lara Croft, em que ela procura pelo objeto que simboliza a chave do poder de um deus egípcio. Com o passo-a-passo preparado pela GameStation Especial, você encontrará os setenta segredos do jogo, explicações dos caminhos alternativos e as soluções dos puzzles.

Prepare-se para muita diversão!

Os editores

VIAJE PARA O JAPÃO
SEM SAIR DO BRASIL
Com os livros da JBC

Lançamentos

Cozinha Light Tofu
O passo-a-passo para preparar receitas à base de Tofu, com o número de calorias de cada prato.
Yukiko Moriyama.

Confissões de um Yakuza
Um integrante revela como é a máfia japonesa por dentro.
Junichi Saga

Culinária

Culinária Japonesa para brasileiros
86 receitas com o passo-a-passo para preparar pratos japoneses.
Yukiko Moriyama

Culinaria Chine para brasileiro
O passo-a-passo de 80 receitas da culinária chinesa.
Judy Lew

Livro de Culinária Sushi
A arte de preparar sushi com o passo-a-passo de cada receita.
Yukiko Moriyama

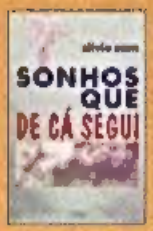
Os Melhores Pratos Japoneses
Os pratos mais apreciados da gastronomia japonesa com o passo-a-passo da preparação.
Yukiko Moriyama

Arte Culinária Nipo-Brasileir
Receitas culinária dos dois países e em português e j
Hatsue Sato

Cultura Japonesa

Quiromancia Oriental
O que é preciso saber para fazer a leitura das mãos.
Heshiro Asano

A Arte de Embrulhar Presentes
Idéias criativas para preparar pacotes impressionantes.
Yoshico Hasé



Sonhos que De Cá Segui
Romance sobre a aventura de um brasileiro que vai tentar a sorte no Japão.
Silvio Sam.

Divirta-se com Origami
Aprenda a fazer as tradicionais dobraduras japonesas. Grátis kit especial de papel.
Reiko Asou.

Ikebana
Aprenda a preparar os arranjos florais japoneses.
Reiko Takenaka.

Guias e Mapas

Road Atlas
Um completo guia rodoviário com todas as estradas do Japão.

Japan Map
Mapa de todo o terri japonês, com legend Inglês e japonês. No mapas das principais cidades japonesas e seus pontos turístico

Dicionários / Língua Japonesa

Dicionário Japonês / Português
9 mil verbetes japoneses traduzidos para o português.
Noemia Hinata.

Dicionario Português / Japonês
16 mil verbetes em português traduzidos para o japonês.
Noemia Hinata / Shigueru Sakane.

Dicionario Japonês-Português
10 mil expressões e vocábulos em alfabeto romano.

Entendendo, Escrevendo e Falando Japonês
Guia para conversação com as expressões básicas.
Susumu Nagara / Yaako Nakanishi.

Aprenda um Kanji por dia
Os caracteres fundamentais para ler e escrever o japonês.
Shuichi Watanabe / Katsutoshi Satô

SOS Guia Médico de Emergência
Saiba como dizer os nomes e os sintomas das doenças em japonês.
Hiromi Tomita / Kaori Inoue.

Converse em Japonês
Um guia com expressões básicas para conversação em japonês.
Katsutoshi Sa

J.B. Communication do Brasil
Televendas: (0xx11) 571-8316

RESIDENT EVIL

NEMESIS 3

SUMÁRIO

- PERSONAGENS 6
- CONCEITOS BÁSICOS 7
- 1 - CIDADE CONDENADA 9
A. Evacuando Raccoon City 9
B. Vagando pelas ruas 10
C. Nemesis: primeiro contato 10
D. A decisão: lutar ou fugir 11
E. Dentro da delegacia 11
F. Sala de op. da S.T.A.R.S. 12
G. Indo para o centro da cidade 12
H. Caminhos opcionais 13
I. Os portões da cidade 14
- 2 - OS MERCENÁRIOS 15
A. As partes do trolley 15
B. Acidente 1: Gas Station 15
C. O segredo da estátua 16
D. Acidente 2: Sub Station 16
E. O caminho de volta 17
F. Invasão na Sales Office 17
G. Acidente 3: descarrilamento 18
- 3 - QUEIMA DE ARQUIVO 19
A. Procurando evidências 19
B. A torre do relógio 19
C. Para obter a chave do tempo 20
D. A sala dos três relógios 20
E. Jill é infectada 20
F. Em busca da cura 21
G. Uma vacina para Jill 22
H. O parque da cidade 23
I. O cemitério: Q.G. da U.B.C.S. 23
- 4 - A FUGA 24
A. Confronto com Grave Digger 24
B. A escolha na ponte 24
C. A fábrica da morte 25
D. Confronto com Nemesis 25
E. Lançamento da bomba 26
C. A fábrica da morte (alter.) 26
D. Confronto com Nemesis (alter.) 27
E. Nicholai: a negociação (alter.) 27
F. Nemesis: confronto final 28
- DICAS E SEGREDOS 29
Entendendo de ranking 29
Roupas secretas 29
Os oito epílogos 30
O arquivo secreto 30
The Mercenaries 31

JILL VALENTINE

Policial experiente e dedicada, Jill já resgatou muitos membros da S.T.A.R.S. que estivessem correndo perigo. Sempre habilidosa nos combates, ela pode manusear qualquer arma com grande habilidade, mesmo que nunca tenha usado uma similar antes.

BRAD VICKERS

É o piloto do helicóptero do time S.T.A.R.S. Durante o ataque ocorrido em Raccoon City, Brad foge desesperado, mas está assustado com algo gigantesco que viu e que o persegue como uma sombra. Mas, a poucos segundos antes de sua morte, descobre que está sendo perseguido pela arma mais eficiente e letal já criada pela Umbrella.

CARLOS OLIVEIRA

Membro do time U.B.C.S., Carlos Oliveira é despachado para Raccoon com a missão de acabar com o vírus e resgatar possíveis sobreviventes. Apesar de trabalhar para a Umbrella, ele não concorda em "limpar" a sujeira deixada pela corporação. Ainda por cima, começa a ter afeição por Jill e arrisca a própria vida para salvá-la. Carlos pretende mudar sua vida e lutar por uma causa que valha a pena.

MIKHAIL VICTOR

Mikhail é outro membro da U.B.C.S. e veio da Rússia como a maioria dos outros mercenários. Seriamente ferido durante o incidente em Raccoon, ele passa a maior parte do tempo em completo delírio.

DARIO ROSSO

É um vendedor que perdeu toda sua família no caos em que se encontra a cidade. Em pânico, ele não quer ir embora sem sua filha, pois acredita que ela ainda esteja viva.

TYREL PATRICK

Um dos soldados mais inteligentes da U.B.C.S., Tyrell sabe que algo está errado com esta missão, devido a inúmeras armadilhas espalhadas em pontos estratégicos da cidade (pontos estes vinculados à Umbrella). Ele começa a desconfiar de traição de um dos integrantes da U.B.C.S.

MURPHY SEEKER

Murphy é um dos poucos americanos integrados à U.B.C.S. Ele foi infectado pelo T-vírus, pode se transformar em zumbi e atacar seus amigos a qualquer momento. Desesperado, ele implora para ser morto.

NICHOLAI GENOVAEF

Encarregado da U.B.C.S., o sargento Nicholai é uma pessoa desconfiada e misteriosa. Com uma visão totalmente preconceituosa sobre as mulheres, ele subestima as habilidades de Jill, hesitando em permitir que ela ajude os poucos homens de seu grupo que estão vivos.

NEMESIS

Sua missão é caçar e infectar todos os sobreviventes da S.T.A.R.S. (os únicos que têm o poder de deter a corporação) com a sua nova remessa de vírus chamada de NE-T.

ALGUNS COMANDOS NA PRÁTICA

Ao estar equipado com uma arma, aperte R1 para mirar automaticamente para um alvo (o inimigo). Isso é muito útil devido aos ângulos de câmera limitados. Já com o alvo na mira, aperte X para atirar. Quando um inimigo é atingido, o sangue jorrará dele, indicando que o acertou. Alguns inimigos caem no chão depois de uns tiros, mas nem sempre estão "mortos". Para saber se um inimigo está fora de ação mesmo, basta ver se seu sangue está espalhado ao seu redor. Na ausência do sangue, o inimigo pode se levantar.

A música também indica quando o perigo acabou, terminando com a morte do inimigo. Você pode atirar para cima ou para baixo (R1 e depois ↓ ou ↑), dependendo da arma. Se estiver com muitos inimigos na tela, defina em qual vai atirar, apertando L1 e estando com a arma empunhada. Se sua arma puder acertar mais de um alvo, então segure R2 para atirar.

Você pode desativar esta opção de mira automática mudando a configuração de AUTO para MANUAL no Key Config (escolha o tipo: A, B ou C). Não há muito para se explicar dos comandos, com exceção das Esquivas – novidade no game! Elas funcionam a todo momento, mas podem falhar dependendo do ataque no qual forem usadas. Para que funcionem, basta fazer o comando quando o ataque for desferido contra você, mas não pode estar com armas empunhadas (aperte R1+↓ ou ↑) ou qualquer outro botão apertado.

Até mesmo o botão X serve para empurrar inimigos de pequeno porte, evitando seus ataques. É muito importante dominar o comando de esquiva para quando estiver enfrentando Nemesis.

COMANDOS

↑	Andar para frente
↓	Andar para trás
←	Virar à esquerda
→	Virar à direita
□	Correr
X	Ação / Atirar
O	Inventário
R1	Empunhar Arma (1 alvo)
R2	Empunhar Arma (mais de 1 alvo)
L1	Selecionar Alvo
L2	Mostrar Mapa
Select	Configuração
↑+R1	Esquiva (Alta)
↓+R1	Esquiva (Baixa)
↓+□	Virar Rápido

EXPLOSIVOS

Uma das características do jogo é poder economizar munição quando se atira em barris ou bombas de dinamite encontrados nas paredes em alguns pontos da cidade.

Quando um grande número de zumbis está por perto, atraia-o até o barril ou a bomba e atire, mantendo distância para não sofrer dano.

DIFICULDADE

HARD MODE X EASY MODE

A escolha das dificuldades influencia muito durante o jogo. Pode oferecer privilégios (como, por exemplo, começar com mais armas e enfrentar inimigos mais fáceis de serem mortos). Outras "opções" de privilégios são a coleta de munição (elas virão em dobro), inimigos diferentes ou ervas em lugares diversos caso jogue no Easy Mode.

Apesar da denominação que se "auto-explica", o modo Hard não chega a ser tão difícil. Mas a grande vantagem de jogar no Hard Mode é que novas armas podem ser coletadas quando derrotar Nemesis – ele deixará pedaços de armas. Somente no Hard Mode você também poderá descobrir os segredos e liberar os Epílogos – a estratégia baseia-se nesta dificuldade!

UTILIZANDO OS MAPAS

A maior parte do jogo consiste em andar pelas ruas e becos de Raccoon. Muitas localidades são bem parecidas, sendo fácil de se perder. Abrindo o mapa (L2) sempre que possível, e para ter uma melhor visibilidade, aperte X para dar zoom ou para trocar de andar (certos mapas mostram mais de um andar, trocando o zoom pela visibilidade por outro andar), podendo mover o foco com o direcional.

Quando encontrar uma nova área, ela aparecerá automaticamente no mapa. Você pode apertar o R1 na tela do mapa para ver os de outras áreas.

CRIANDO MUNIÇÃO

Você pega dois diferentes tipos de pólvora (Gun Powder) para criar suas munições – eles se definem por A e B. Caso elas sejam combinadas, o tipo C é produzido. Para fazer a mistura, selecione o tipo de pólvora e as três opções aparecem. Escolha "Combine" e selecione a outra pólvora.

Se combinar a pólvora com a ferramenta Reloading Tool (no inventário de Jill), a munição estará pronta para uso. A Pólvora A resulta em balas para a Handgun e a pólvora B em balas para a Shotgun. Depois de fazer muitas munições para estas armas, elas acabam entrando no segundo "estágio", com a criação da munição especial, bem mais destrutiva. É possível também fazer munição para as demais armas encontradas no jogo. Porém, mais material será usado.

Combinar diferentes tipos de pólvora entre si e depois transformá-los em munição traz bons resultados. Confira as opções na tabela ao lado.

RESULTADOS

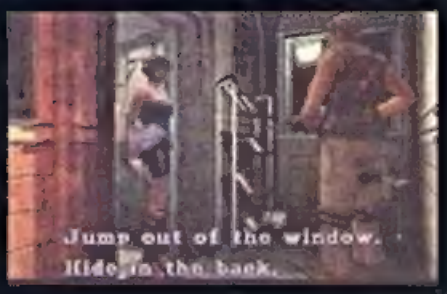
COMBINAÇÃO DE PÓLVORAS	COMBINAÇÃO COM A RELOADING TOLL
A	15 Handgun Bullets
B	7 Shotgun Shells
C	7 Grenade Launcher
AA	35 Handgun Bullets
BB	18 Shotgun Shells
CC	20 Freeze Rounds
AC	10 Flame Rounds
BC	10 Acid Rounds
AAA	55 Handgun Bullets
AAB	20 Shotgun Shells
BBA	60 Handgun Bullets
BBB	30 Shotgun Shells
CCC	24 Magnum Rounds

As munições de Grenade Launcher podem ser multiplicadas, combinando-as com pólvora A, B ou C.

DECISÕES QUE MODIFICAM O ENREDO

Em determinados lugares do jogo, você é obrigado a tomar decisões: escolher entre duas opções, que influem e modificam o enredo.

Se durante uma Live Selection você não escolher uma das opções rapidamente, Jill pode morrer ou lutar com Nemesis (algumas escolhas podem fazer o gigante deixar partes de armas sem que você precise lutar com ele).



MISTURANDO ERVAS

É possível combinar diferentes ervas para se obter melhores resultados quando recarregar seu life. Combinando-as adequadamente, o uso dos F. Aid Spray passa a ser desnecessário (o uso de muitos F. Aid influencia no ranking final).

São encontradas as ervas Green, Red e Blue Herb. Você pode combinar três Green Herbs ou misturá-la a uma Red ou Blue (esta cancela o efeito do veneno).

A Blue Herb, no entanto, não pode ser combinada com uma Red, a não ser que esta já tenha sido combinada com uma Green Herb anteriormente. A life (HP) do personagem é indicada pela linha vital verde no inventário. Uma linha amarela indica que a energia está entre 150-100 (o máximo de energia é 200), mas isso pode ser sanado com uma ou duas ervas.

Uma linha vermelha clara indica 100-50, e o personagem ainda consegue se mover adequadamente. Já uma linha vermelha escura indica que os níveis de energia estão abaixo de 50. Se isso ocorrer, o personagem corre o risco de morrer na próxima vez que sofrer dano.

Quanto mais baixo ficar a energia do personagem, mais lenta será a sua capacidade de ação (andar, atacar ou esquivar).

VALOR EM HP

Green Herb	**50 HP**
Green Herb x2	**100 HP**
Green Herb x3	**200 HP**
Green Herb+Red Herb	**200 HP**

Atenção: cuidado com a quantidade de itens que usar. O ranking em RE3 é afetado com o uso excessivo de itens (leia na seção de dicas).

1 - CIDADE CONDENADA

Muitas mortes misteriosas acontecem e monstruosidades são avistadas aos pés da montanha de Raccoon City.

Os poucos sobreviventes que viram a verdade, escondidos na velha mansão na montanha, tentam avisar as autoridades da cidade. Mas por causa da falta de provas, com a explosão da mansão (uma fachada cobrindo o laboratório secreto da Umbrella Inc., uma corporação farmacêutica envolvida na criação de armas biológicas), ninguém acredita. Ainda mais que foi por causa desta corporação que a cidade de Raccoon se desenvolveu.

Repentinamente, os mortos-vivos entram na cidade, espalhando o caos total. São chamados reforços para combater esta força desconhecida. Mas é tudo inútil!

A Umbrella manda sua organização U.B.C.S. (Umbrella Biohazard Countermeasure Service), cheia de mercenários, para resgatar sobreviventes e apagar qualquer informação comprometedora. Na cidade ainda restam poucos sobreviventes, entre eles Jill Valentine, um dos membros da S.T.A.R.S., que sabe da verdade.

A - Evacuando Raccoon City

1º mapa encontrado : UPTOWN

Jill entra nas ruas da cidade saindo de uma construção que acaba de explodir. Armado apenas com uma Handgun e 15 balas, siga a rua pelo corredor, derrubando o zumbi no caminho. Não importa se vai matá-lo ou não. Corra e suba na caixa de lixo. Quando descer do outro lado, Jill foge e tenta convencer Dario a ir embora, mas ele omite que não quer ir sem sua filha. Vá até a porta onde ele se tranca e aperte o botão de ação. Dario diz para você ir embora.

Siga para a área em baixo da plataforma, do outro lado, e pegue um First Aid Spray sobre os barris. Vá para o armário, com a luz verde, e mexa nele para encontrar munição. Suba pelas escadas e vá para o lado oposto. Depois suba mais um lance de escadas e entre pela porta adiante, no final. Pegue a Warehouse Key pendurado na parede ao lado. No armário do outro lado da sala, há pólvora

A. Na máquina de escrever tem Ink Ribbon – quando quiser gravar seu jogo, tenha este item no inventário e mexa na máquina.

A grande caixa desta sala é a Item Box. As caixas são localizadas pelo jogo, podendo guardar ou pegar o item deixado em qualquer outra, o que libera espaço no inventário. Leia os dois manuais do jogo para arquivá-los (depois você os encontrará na opção Files) e faça munição. Deixe todos os outros itens na Item Box, exceto a Handgun, munição (munições iguais podem ser combinadas) e a Warehouse Key.

Saia e destranque a porta no andar abaixo. Siga para a porta seguinte. Entre pela a da esquerda, chegando numa esquina com uma porta que se abre (se não o fizer, vá abri-la primeiro) e um homem sai correndo. Acabe com os zumbis e entre.

B - Vagando pelas ruas

Após destruir os zumbis, desça pela escada e pegue o Lighter Oil sobre a banca e uma Shotgun no corpo ao fundo (evite usar a Shotgun por enquanto). Do lado de fora, você pode seguir Brad, o cara que saiu correndo, ou continuar pelo beco à direita, abrindo uma porta que dá acesso à rua (você pode aqui encontrar a filha de Dario).

Seguindo Brad, existem duas Green Herbs no caminho. Entre pela porta no final do beco. Ignore os zumbis que encontrar e continue pela rua. Suba nas caixas, abaixo da escada verde na próxima esquina, para pegar o Uptown Map. Ao subir pela escada, encontre mais duas Green Herbs. Continue pela rua, passando por mais zumbis, e entre pela porta no final.

O beco se divide mais adiante em dois, mas antes desça pela escada e continue seguindo Brad (mate ou ignore os zumbis). Entrando pela porta seguinte, veja Brad sendo atacado por um zumbi! Após a cena, ele fica assustado e vai embora, mas antes diz que alguma coisa o está perseguindo.

Antes de sair, pegue o Clock Tower Postcard sobre o banco e a munição na caixa registradora no final. Vá pegar também o Lighter (combine-o com o Lighter Oil) ao lado da porta por onde Brad saiu. Mas volte pela porta por onde entrou.

A FILHA DE DARIO

Se quiser ver a filha de Dario, vá pela rua até o carro de polícia, mate todos os zumbis (use o barril) e volte até o ponto de partida do jogo. Você encontrará o corpo da jovem.

C - Nemesis: primeiro contato

No beco que se divide em dois, siga pela direita e entre pela porta (ela será destrancada), voltando para a rua.

Vá até o carro de polícia e mate o zumbi que sai (se não o fizer agora, volte depois). Então pegue a pólvora B e volte até o beco, indo pelo caminho ignorado. Do outro lado da porta, vá para o final e use o Lighter nas cordas do portão, mas os mortos derrubam a barricada. Fique atrás do barril, depois atire nele para livrar-se dos zumbis.

Antes de ir pela porta, mexa nos corpos ao fundo para pegar a Photo A e, se quiser, duas Red Herbs (combine-as com as Green). Nesta viela há um lixão em chamas. Assim que avançar, um cachorro pula das chamas e outro vira pelo lado. Mate os dois e entre pela porta à esquerda. Pegue pólvora no armário e faça munição. Leve suas duas armas, munição e ervas combinadas, mas antes dê um save.

Do lado de fora, vá pelo portão ao lado, chegando numa esquina com carros danificados. Siga pela rua à esquerda, passando por um hidrante destruído, e entre no R.P.D. A cena o apresenta ao temível Nemesis, a mais letal criação da Umbrella, que elimina o pobre Brad.

D - A decisão: lutar ou fugir

Lutar ou fugir. Cabe a você agora tomar uma grande decisão, que terá influência ao longo do jogo. Duas opções (veja o quadro ao lado) aparecem na tela.

Caso não escolha uma delas rápido, a seleção desaparece e Nemesis ataca você, quer queira ou não. Faça sua opção e siga a estratégia de acordo com os acontecimentos que você definir (lutar com Nemesis ou entrar no departamento).

Outras escolhas vão acontecer. Algumas delas mostram mínimas diferenças, que são observadas durante a estratégia que serve para qualquer uma das escolhas que você fez.

LIVE SELECTION

1. Lutar com o monstro
Se decidir lutar com Nemesis, é bom você não ter usado a Shotgun e saber usar bem a esquiva. Se jogar no Easy Mode, não terá muita vantagem em lutar com ele, a não ser pegar a Card Case (S.T.A.R.S. Card) no corpo de Brad e ir para delegacia.

2. Entrar na delegacia de polícia
Se escolher a segunda opção, certas tarefas não poderão ser realizadas de início como mexer no computador sem o cartão de identificação.

NEMESIS 1ª BATALHA

Use a Shotgun, mas evite ficar muito próximo de Nemesis (evite os cantos também). Se você for agarrado, fique apertando os botões para recobrar a ação. Faça o gigante atacá-lo e esquive-se, atirando em seguida. Repita o procedimento até acabar a munição, entre no seu inventário e combine a munição e a arma. Depois de 12 tiros, Nemesis cai. Permaneça atirando, caso ele não caia de vez, continue com a Handgun e esquive-se com maior cuidado. Ao derrotá-lo, você pega a Eagle Parts A. Pegue ainda a Card Case no corpo de Brad e entre na delegacia.

E - Dentro da delegacia

2º mapa encontrado: POLICE STATION

Dentro da delegacia, à direita da porta, há algumas Green Herbs. Vá até o banco e pegue munição. Depois vá ao computador e, se estiver com a Card Case de Brad, abra o inventário e examine-o (opção Check) para pegar o S.T.A.R.S. Card. Não deixe de pegar o Police Station Map ao lado.

Com o cartão, um código é exibido no computador: marque-o bem, pois ele sempre muda a cada vez que jogar. Vá para a porta do outro lado do banco, que dá acesso a uma sala revirada e com alguns zumbis. Você pode tentar enganá-los ou derrubá-los para entrar no escritório. Nele está o corpo de Marvin e um documento em suas mãos: o Marvin's Report (se escolheu a primeira opção, haverá munição sobre a mesa).

Entre pela porta do outro lado, chegando na sala de evidências. No armário verá com a luz vermelha você pega o Blue Gem. Do outro lado do armário (se você pegou o cartão de Brad), use a combinação mostrada no computador para abrir a gaveta e pegar a Emblem Key. Depois saia pela outra porta desta sala e derrube alguns zumbis no corredor. Mais adiante, entre pela porta abaixo da escadaria.

A 2ª ESCOLHA

Se escolheu a segunda opção na Live Selection, entre pela porta no corredor antes da escada. Passe pelos cachorros e entre pela porta dupla para pegar o cartão de Jill e munição na saleta ao fundo (há Ink Ribbon na banca ao lado da porta). Veja o código no computador e pegue a Emblem Key. Depois disso entre pela porta abaixo da escadaria.

F - Sala de operações da S.T.A.R.S.

Nesta sala você pega pólvora no armário ao lado da porta, Ink Ribbon perto da máquina de escrever e o arquivo David's Memo atrás da máquina. Deixe todos os itens, levando somente o Handgun (e munição) e a Emblem Key. Saia e suba pela escada.

Vá até o outro lado do corredor, driblando os zumbis e entre pela porta. Mais adiante, entre por outra porta e descarte a chave (uma opção deve aparecer; apenas confirme "Yes").

Esta é a sala do S.T.A.R.S. Na máquina de fax, lado esquerdo de Jill, você pode arquivar o Fax de Kendo. Atrás da mesa de Weskerd há uma foto do time e, na mesa de Barry (ao lado), há munição. O Lockpick está na mesa de Jill. E na bolsa de primeiros socorros, na mesa de Rebecca, tem um First Aid Spray.

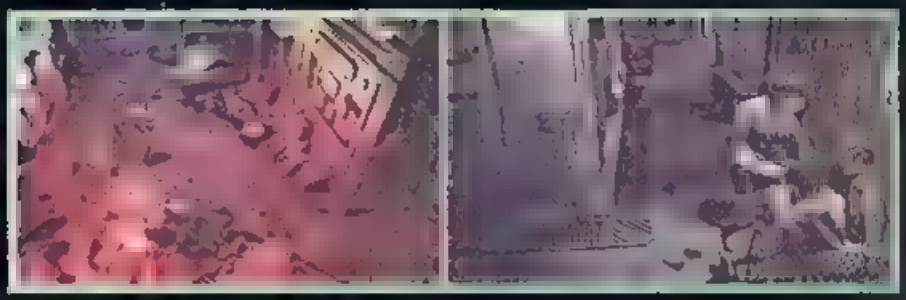
No armário ao lado da porta você encontra o Grenade Launcher (se escolheu a primeira opção) ou a Magnum.

Ao tentar sair da sala, uma mensagem chega. Quando estiver no corredor, pode haver Red Herbs no final dele. Como não há mais nada para fazer, saia da delegacia. No caminho, Nemesis entra pela janela com uma Bazooka – não há espaço para lutar. Fuja!

G - Indo para o centro da cidade

3º mapa encontrado: DOWNTOWN

Do lado de fora da delegacia, siga pela rua e chegue em alguns carros em chamas. Destranque a porta (com o Lockpick), tendo acesso a mais um corredor onde você encontra, na próxima esquina, um barril e um corpo. Pegue munição e arquive o Merc's Memo no cadáver. Depois entre pela porta no final do corredor.



No novo beco, siga para o lado esquerdo podendo pegar algumas ervas. Passe pelos cachorros, do outro lado do portão, e entre no estacionamento – se seguir direto, no final da rua você encontra um corpo ao lado de um tampão de esgoto. Nele você pega a pólvora B. Dentro do estacionamento, pegue o Power Cable no motor do carro, se tiver espaço no inventário, e entre pela porta do outro lado (ao lado dela há um vaso de Blue Herbs).

Nesta nova sala pegue munição na mesa ao lado da porta e, perto da máquina de escrever, tem Ink Ribbon. Esvazie seu inventário, leve o Lockpick, Handgun e munição e depois saia pela porta ao lado.

Passe pelos inimigos e entre pela porta no final. No corredor seguinte você pega o Downtown Map na parede e mais adiante uma cena mostra uma criatura rápida: o Brain Suckers! Outra aparece. Mate as duas (se puder, derrube a caixa pendurada sobre as criaturas) e examine o corpo para pegar pólvora. Saia pela porta à esquerda, chegando atrás do restaurante (olhe o mapa).

H - Caminhos opcionais

A agora você terá de escolher entre dois caminhos. É obrigatório ir nos dois lugares, mas, se for a um deles primeiro, você poderá ver cenas diferentes de alguns acontecimentos ao longo da aventura.

Os pontos aonde você deve ir são: Restaurant (veja estratégia referente a ele e depois a do Newspaper Office) e o Newspaper Office (veja estratégia referente a ele e depois a do Restaurant). Nemesis aparece somente no primeiro lugar que você for, podendo enfrentá-lo ou fugir. O importante é pegar a Green Gem (que aparece no segundo lugar aonde você for). Abra o mapa para ver como chegar no lugar desejado. A estratégia volta ao normal na parte "OS PORTÕES DA CIDADE".

Indo para o Newspaper Office

Entre pela porta à esquerda e chegue atrás do restaurante. Há alguns zumbis no trajeto. Vire à esquerda na esquina e entre pela porta no caminho. Salve seu progresso e pegue o Rust Hex Crank ao lado da porta e munição no armário. Leve suas armas e toda munição que tiver, se quiser encarar Nemesis, não esquecendo o Green Gem.

Saia e entre pela porta no final do beco. Na rua, você chega adiante num grande portão com um painel (reviste o corpo do lado oposto para pegar munição). Use o Blue Gem no painel e siga para a parte de cima da rua, chegando na entrada no Newspaper Office.

Pegue um F. Aid Spray na banco e empurre o escada para o outro lado da sala até não poder mais. Sobre o telefone ao lado, está a Photo B para arquivar. Suba no escado e acione o botão. Depois vá para a porta ao lado e acione o outro botão para abri-la.

No final da escadaria, depois da porta, você chega numa sala toda revirada e a cena mostra Jill encontrando Carlos desmaiado na pilha de papéis (mas esta cena, porém, só acontece se você vier aqui primeiro). Depois das formalidades, Jill escuta o barulho de alguém subindo a escadaria: Nemesis, é claro! Em seguida surge uma Live Selection.

LIVE SELECTION

1. Pular pela janela
A primeira opção o leva até duas Red Herbs, deixando alguns mais na sala de onde pulou. E ainda será seguido por Nemesis (você pode enfrentá-lo do lado de fora do prédio).

2. Se esconder no escritório
A segunda opção garante o Eagle Parts B (ou A, se não o pegou ainda).

NEMESIS 2ª BATALHA

Com Carlos o ajudando, a batalha fica fácil. Você pode usá-lo como isca para manter Nemesis ocupado, espancando-o (Carlos não morre). Aproveite para manter distância e atirar até o gigante desmaiar de vez. Ao derrotá-lo, você impede que ele fique o seguindo por um bom tempo!

Saindo do Newspaper

Independente de sua escolha durante o Live Selection, procure no escritório pela Photo C e o Reporter's Memo – possivelmente também pela pólvora sobre a mesa (vá lá no restaurante primeiro, a Green Gem estará aqui).

Do lado de fora, Carlos e Jill têm uma pequena discussão sobre a Umbrella. Jill diz ser o responsável pelo que está acontecendo em Raccoon, mas Carlos se protege, dizendo que sua missão é apenas resgatar pessoas, e vai embora.

Abra o mapa e faça o caminho de volta até o restaurante (se encontre alguns zumbis lá dentro). Entre pela porta de trás, mas esteja com o Lockpick no seu inventário.

Indo para o Restaurante

Siga para a direita e você deve ver alguém atirando num zumbi e subindo a rua. Apenas siga-o. Dentro do restaurante você pode encontrar pólvora sobre a mesa e o City Guide para o seu arquivo.

Vá para a cozinha e siga até o final, onde tem de usar o Lockpick no pequeno armário ao lado da porta. Pegue o Fire Hook e o use no alçapão de metal no corredor da cozinha. Carlos aparece, apresentando-se e fiando satisfações com Jill (mas isso só acontecerá se você vier aqui primeiro). Pouco depois, Nemesis chega pelos fundos, surgindo uma Live Selection.

LIVE SELECTION

1. Correr para a dispensa
A primeira faz Jill e Carlos descerem pelo alçapão. Nemesis ocasiona, então, uma explosão, obrigando-os a voltar e lutar.

2. Se esconder dentro da cozinha
Escolhendo a segunda, Jill joga o abajur e explode a cozinha, podendo pegar a Eagle Parts B (ou A, se não o pegou ainda). Ele enfrenta Nemesis.

NEMESIS 2ª BATALHA

Com Carlos o ajudando, a batalha fica fácil. Você pode usá-lo como isca para manter Nemesis ocupado, espancando-o (Carlos não morre). Aproveite para manter distância e atirar até o gigante desmaiar de vez. Derrotando-o, você impede que ele fique seguindo-o por um bom tempo. Se escolheu a primeira opção, você terá de derrubar Nemesis duas vezes.

Saindo do Restaurante

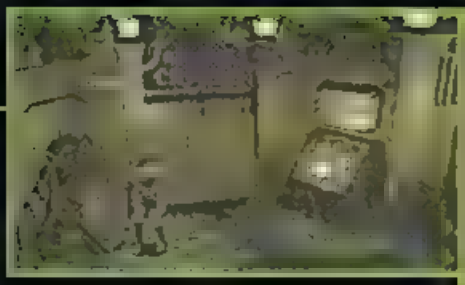
Independente de sua escolha na Live Selection, do lado de fora do restaurante, Carlos e Jill têm uma pequena discussão sobre a Umbrella. Jill diz ser a responsável por tudo que está acontecendo em Raccoon, mas Carlos se protege dizendo que sua missão é apenas resgatar pessoas. Ouvindo isso, ela vai embora.

Veja o mapa e vá para o Newspaper Office, encontrando alguns zumbis no escritório e o Green Gem (pegue o Rust Hex Crank e o Blue Gem na sala do beco, rumo ao objetivo).

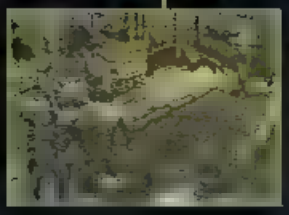
I - Os portões da cidade

Obtendo o Green Gem, pegue o Blue Gem na Item Box e vá para os portões da cidade (localizados do outro lado da rua, próximos ao Newspaper Office). Use o Blue e o Green Gem no painel, entrando pelo portão.

No final do caminho você encontra uma bifurcação: o caminho da direita o leva para o Gas Station, enquanto o da esquerda o leva para o Trolley (veja seu mapa). Vá para este último!



Depois da porta, há alguns zumbis no beco – procure matar todos. Cruzando o portão mais adiante, no beco seguinte você encontra duas Green Herbs.

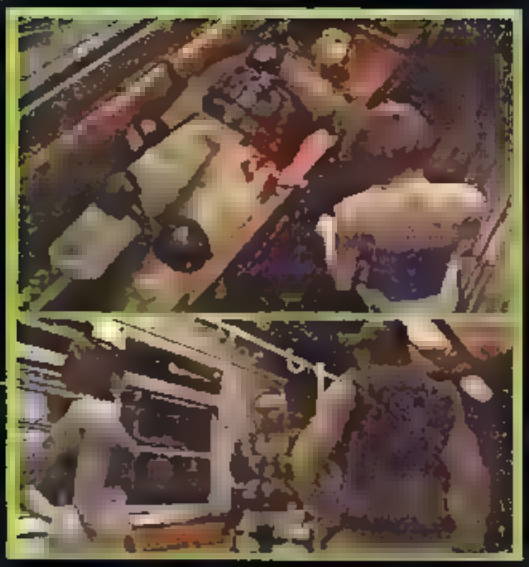


Entrando pela próxima porta, verifique o corpo à esquerda (há munição). Alguns zumbis, ou cachorros, podem aparecer (isso depende de sua escolha entre o Newspaper Office e o Restaurant).

Explode o barril, depois passe pelo barricado e mate mais alguns inimigos, entrando no Trolley (o vagão) – há outro barril perto do Trolley, mas, se o explodir, poderá alterar uma cena futuramente.

2 - OS MERCENÁRIOS

A - As partes do Trolley



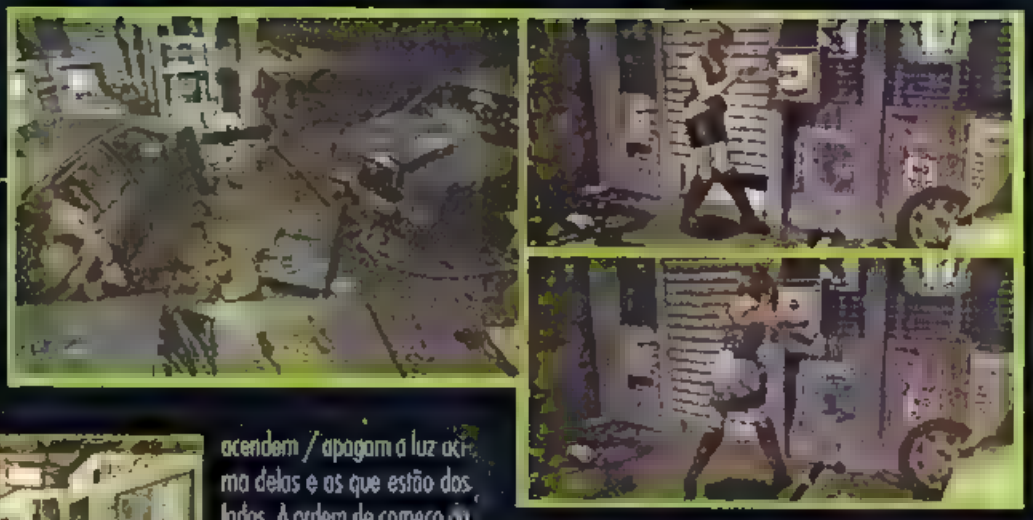
Dentro do Trolley, examine o painel à direita para pegar o Mechanic's Memo e ficar sabendo que faltam alguns acessórios para fazer este vagão se mover.

Ao fundo, Jill encontra o sargento Nicholai – um dos mercenários sobreviventes – que fica intrigado para saber como uma garota conseguiu sobreviver. Jill fala que é do S.T.A.R.S., sendo questionada por Nicholai, que vai para o vagão seguinte. Siga-o.

Jill encontra Mikhail ferido e delirando. No vagão seguinte Carlos fala com Nicholai para aceitar a ajuda de Jill, já que todo os outros morreram. Depois de pensar rapidamente, Nicholai aceita e bola um plano para sair da cidade, mas para isso é necessário procurar certas peças para poder usar o vagão como transporte.

Carlos entrega o Side Pack, que garante dois espaços a mais no inventário. Pegue o Wrench, brilhando na cadeira, e saia pela porta ao lado. Se você estiver com o Rust Hex Crank (se não, vá pegá-la), dirija-se para o Gas Station.

B - Acidente 1: Gas Station



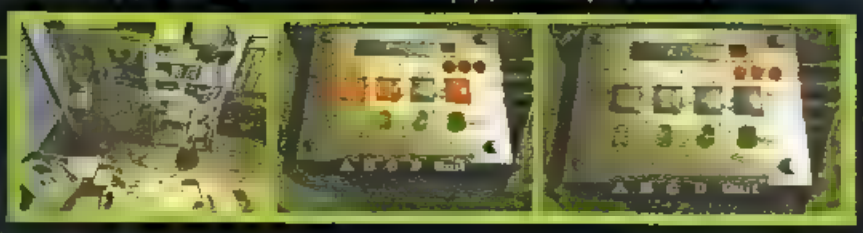
Quando passar por aquele beco com alguns zumbis, um outro sai de dentro do carro, onde você pode pegar pólvora B.

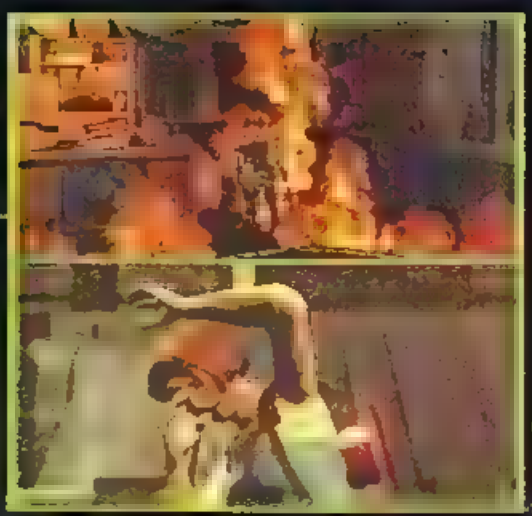
Chegando no posto de gasolina, use o Rust Hex Crank no encaixe para abrir a porta, mas esta se quebra. Use então a Wrench. Do lado de dentro, Carlos ou Nicholai podem aparecer – se você for para o Newspaper Office primeiro, Nicholai entrará. No armário atrás do balcão tem um First Aid Spray. Mexa no painel ao lado e mais um puzzle simples tem de ser resolvido.

O painel tem as letras A, B, C e D. Acima delas há luzes (acesas ou apagadas). Uma das letras fica acesa. Seu objetivo é acender a luz vermelha em cima da mesma, deixando as demais apagadas.

Tenha em mente o seguinte conceito: as letras do canto, A ou D, acendem / apagam a luz acima delas e a que está do lado. As letras B e C acendem / apagam a luz acima delas e as que estão dos lados. A ordem de começo do puzzle muda a cada jogada. Entendendo o esquema do puzzle, acenda a luz acima da letra acesa três vezes para poder pegar o Machine Oil.

Ao tentar sair, há uma explosão. Fora do estabelecimento, o posto de gasolina vai para o espaço, mostrado por uma cena em CG.





C - O segredo da estátua

Volte até a área do Newspaper e, no caminho, a porta verde se abre liberando alguns zumbis. Acabe com eles e entre, podendo pegar Green Herbs ao lado. Mexa na estátua, obtendo o Bronze Book. Faça o caminho até o restaurante. Carlos pode fugir de alguns zumbis, deixando-os para você encará-los!

Siga Carlos e, depois da porta, continue em linha reta até o outro lado da rua, onde pode usar o Bronze Book no espaço ao lado da figura de cavalo na parede. Feito isso, pegue o Bronze Compass – caso não largue o Bronze Book, Jill é eletrocutada! Pegue as Green Herbs, se tiver espaço no inventário, e as deixe na Item Box para quando estiver voltando para a estátua. Durante o retorno, alguns corvos podem aparecer!

Use o Bronze Compass na estátua para pegar a Battery atrás dela. Leve duas ervas, munição para elas e deixe os demais itens na caixa, levando apenas a Battery.

EM APUROS

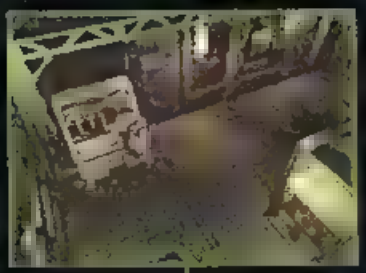
Se tiver interesse em ver uma cena com Mikhail, volte até o Trolley, depois do posto. Ele está com sérios problemas e usa o barril – se você não o explodiu antes – ou uma granada de mão. Depois ele conversa com Jill e diz que não pode fazer nada por seus homens.

D - Acidente 2: Sub Station

Lembra-se daquele ponto onde enfrentou dois Bradin Suckers (antes de escolher entre o Newspaper e o Restaurant)? Entre por aquela porta novamente e suba pela escadaria depois do corpo (se não matou as duas criaturas aqui, mate-as agora), usando a bateria para descer de elevador no final.

Pegue munição no corpo aí perto. Na rua uma legião de zumbis está à sua espera. Tente conseguir avançar até a caixa de dinamite na próxima adiante, explodo os zumbis.

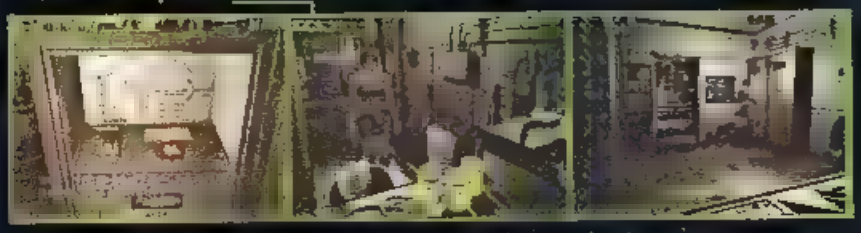
Entre pelo portão adiante – há Red Herbs – e depois pelo seguinte. Se olhar as duas portas à direita de Jill, verá que uma voltagem está especificada (120V e 25V) para abri-las. Logo em seguida há um painel sem força para operar. Ao lado está o painel de força do gerador. Acione-o (ao fundo pode haver pólvora). Volte até o painel e mexa nele.



Aparecem quatro opções. Red, Blue, Reset e Cancel. Escolha as opções Red, Red, Red e Blue para abrir a primeira porta; e depois escolha as Red, Blue, Blue e Blue para abrir a segunda.

Entrando pela primeira porta, no armário ao lado você pode pegar a Magnum ou a Grenade Launcher (depende daquela que você pegou na delegacia).

Ao sair desse lugar, alguns zumbis tentam invadir a área, o que vai obrigá-lo a tomar uma decisão.



E - O caminho de volta

Independente de sua escolha, volte até a segunda porta aberta com o painel e pegue o Fuse no armário ao lado. Volte depois pelo elevador. Seu objetivo agora é voltar para perto do ponto de partida do jogo e seguir para o Sales Office (lembra-se daquele lixão em chamas?).

Antes de entrar no estacionamento, podem haver Brain Suckers ou zumbis (se houver os zumbis, um sairá do carro na volta, permitindo a você pegar pólvora B ou G. Rounds).

LIVE SELECTION

1. Ir para a saída de emergência
Se escolher esta, Jill sairá de lado de fora. Nemesis tentará acertá-la do telhado do prédio com sua Bazooka.

2. Aumentar a voltagem
Na segunda Jill sobrecarrega o gerador, explodindo os zumbis.

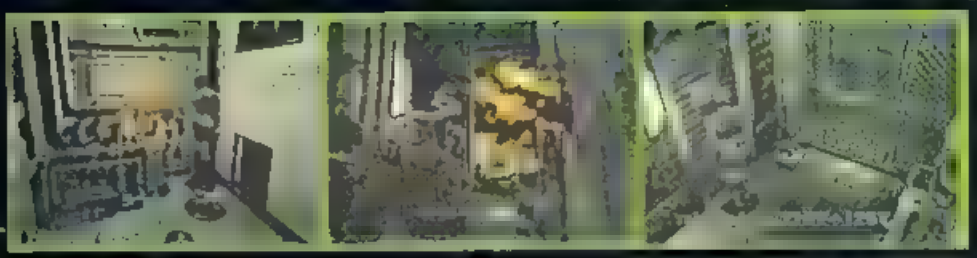
NEMESIS 3ª BATALHA

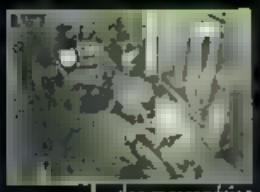
Vá para o elevador, de onde Nemesis desce. Volte para a área aberta e, quando ele carregar a Bazooka (levantando-a), esquive-se do tiro em seguida. Descarregue nele a arma que pegou há pouco. Antes de cair pela primeira vez, a Bazooka de Nemesis é destruída. Derrotando-o, Nemesis deixa a First Aid Box (este item leva três First Aid Sprays ocupando um espaço no inventário. O melhor é que pode ser recarregado).

F - Invasão no Sales Office

Dentro do estacionamento, esvazie seu inventário, levando duas armas, munição, e a Wrench. Atravesse o pátio e, do lado de fora, saia pelo portão mais adiante.

Após o portão, siga direto pelo corredor. No final use a Wrench para soltar a mangueira (Fire Hose) e depois entre pela porta no corredor. No caminho, mais duas criaturas aparecem – use o barril para livrar-se delas. Depois da porta no final deste corredor, seja rápido para entrar pela porta seguinte, evitando alguns corredores (ou zumbis).





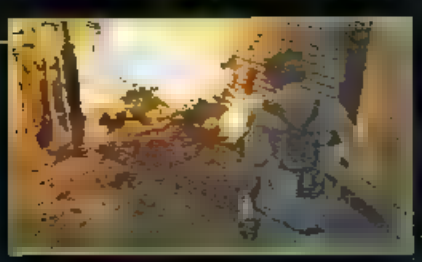
O lixão em chamas está à sua frente. Use a mangueira no hidrante da parede. Com o fogo apagado, vá pela porta ao fundo do beco, com possíveis Blue Herbs, que o leva até a rua do Sales Office. Ao lado da porta, não deixe de pegar a Crank).

Para entrar no Sales Office, dois Brain Suckers ou Drain Demos estão no caminho. No final da parede tem uma caixa de dinamite – livre-se dos bichos com ela. Dentro do Sales Office, a cena pode mostrar ou Murphy, outro sobrevivente dos mercenários, pedindo que Carlos o mate antes de virar um zumbi (isso se Nicholai apareceu no posto de gasolina) ou Nicholai que o mata sem motivo (se Carlos apareceu no posto de gasolina).

Sobre a mesa com um objeto brilhante, você pode arquivar o Manager's Report. Mexa mais uma vez para Jill pegar o controle remoto e ligar a TV, que mostra um comercial com o nome de um remédio (decore o nome, que é aleatório).

Digite este nome como senha no computador, destrancando a porta. Arquive o Business File no móvel atrás do corpo de Murphy – perto ao lado há um F. Aid Spray – e na mesa atrás do computador tem Ink Ribbon.

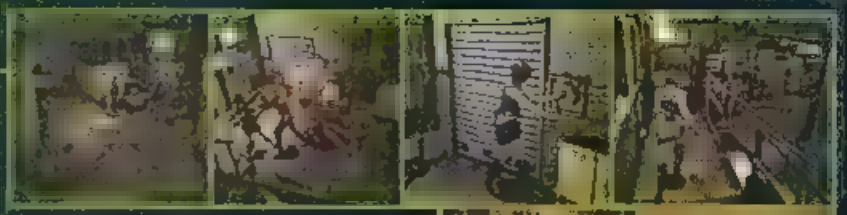
Entrando pela porta destrancada, na sala ao fundo tem pólvora A (ou B) e o Oil Additive. Quando tentar sair, alguns zumbis aparecem. No corredor onde você está, atire nas válvulas dos canos para acabar com os que passarem. Volte para o Trolley.



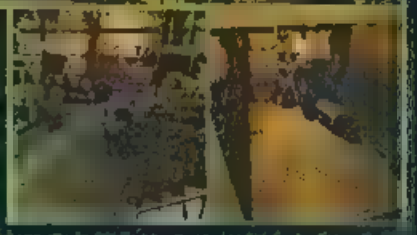
O diário de Dario - opcional

Se quiser pegar mais um arquivo, volte para o lixão que [illegible] em chamas e faça o caminho de volta ao ponto de partida do jogo – se avançar além do hidrante do lixão, Nemesis pode aparecer!

Lembra-se do bar onde Brad foi atacado? Vá para a área atrás dele e use a Crank no buraco ao lado da porta sanfonada para pegar Grenade Rounds – no caminho, alguns zumbis podem aparecer pelas janelas ou alguns cachorros estão à espera.



Dario, que se trancou no começo do jogo, está morto. Vá para o compartimento onde ele se trancou e pegue pólvora B (em A), além do Dario's Memo para seu arquivo. A partir de agora, procure fazer munição para o Magnum e Acid Rounds (três cargas no mínimo) para o Grenade Launcher.



G - Acidente 3: o descarrilamento

Quando estiver indo para o Trolley, alguns corvos podem aparecer antes do estacionamento, onde um tremor abre o chão. Jill fica pendurado, tendo de fazer uma escolha rápida quando duas vigas deslizam em sua direção.

LIVE SELECTION

1. Subir
Jill apenas escapa das caixas

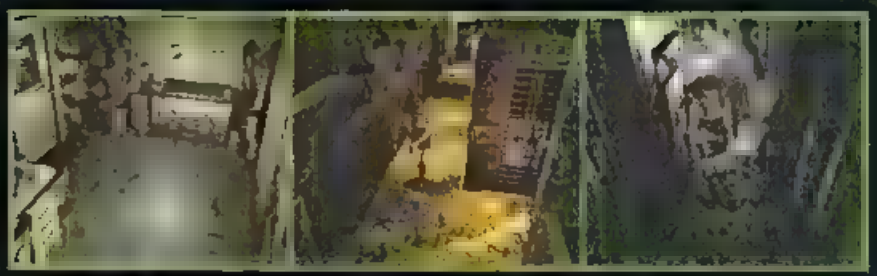
2. Descer
Nesta você vê uma minhoca gigante, podendo sair do lado de fora do estacionamento e alterando uma batalha contra o Grave Digger.

A sua escolha independe, no entanto, do que vai acontecer. Cruze o estacionamento (na Item Box pegue o Grenade Launcher e a munição para ela, além de sua arma convencional e ervas combinadas, F. Aid, o Power Cable, o Fuse e combine o Machine Oil com o Oil Additive) e continue seguindo para o Trolley.

No divisa de caminhos entre o Trolley e o Gas Station, Nemesis pode aparecer – caso aconteça, atraia-o para a área do Newspaper Office e derrube-o para pegar o M37 Parts A.

Antes de chegar no Trolley, um segundo tremor acontece e Jill cai. Uma minhoca gigante – o Grave Digger – aparece pelos cantos neste momento. Se for rápido o suficiente, mexa nos painéis dos dois espaços por onde ela aparece e acione o outro na parede ao fundo para descer uma escada por onde deve subir. Jill cai perto do Trolley.

Entrando no vagão, use o Power Cable, o Fuse e o Oil para fazê-lo funcionar. Carlos entra na seqüência e entrega munição, indo para o cabine de controle: siga-o!



Com o trem já em movimento, um estrondo acontece. Vá para o vagão anterior e Nemesis está a bordo – você pode enfrentá-lo, se não pegou o M37 Parts A (não obrigatório), ou [illegible] até Carlos.

Depois Mikhail encara o gigante, perdendo a vida. Carlos tenta parar o vagão, mas os freios não funcionam. Tem de fazer uma escolha.

LIVE SELECTION

1. Pular pela janela
Esta escolha resulta começar do lado de fora da Clock Tower.

2. Descer
A segunda faz você começar do lado de dentro da Clock Tower.

3 - QUEIMA DE ARQUIVO

A - Procurando evidências

4º mapa encontrado: CLOCK TOWER

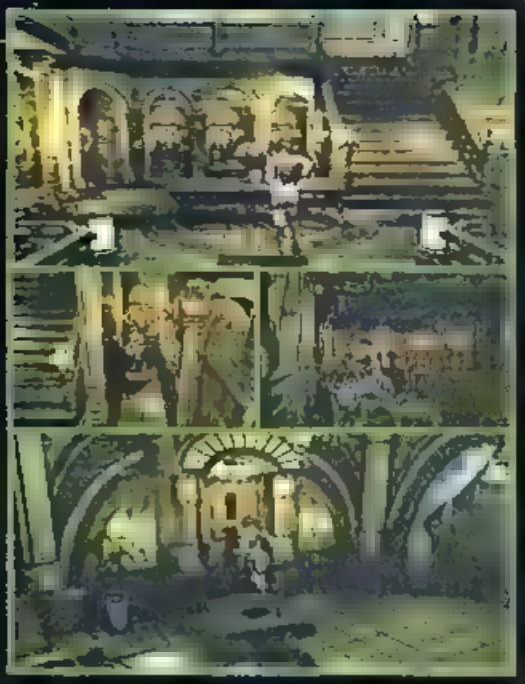
Depois da batida do Trolley, você acorda dentro de um quarto (se escolher a segunda opção, terá de vir aqui mais tarde). Perto da porta de saída, mexa no quadro para pegar uma Clock T. Key e, possivelmente, pólvora sobre a mesa. Alguns zumbis aparecem.

Saia pela porta ao lado, salve seu progresso e leve a chave que você pegou, a G. Launcher carregada e a Handgun. Ao sair pela porta ao lado do baú, Carlos aparece (se escolheu a primeira opção). Depois da conversa, ele entrega munição e vai embora. Pegue mais munição sobre o mezinho ao lado e vasculhe o lugar para pegar o Art Picture Postcard e Ink Ribbon na gaveta seja.

Na sala principal, pegue a Mine Thrower no corpo e arquive o Operation Instruction. No mesa ao lado da escada está o Clock Tower Map e um F. Aid. Entre pela porta perto do corpo, chegando na sala de jantar. Aqui podem ter alguns zumbis ou Drain Demos (se houver zumbis, procure munição sobre a lareira). Mate-os e entre pela porta ao lado.

Desta vez, você pode sair da Clock Tower pela porta à esquerda (do lado de fora ignore as ervas).

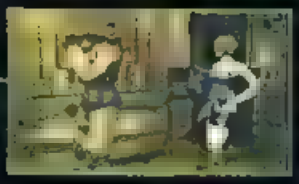
A segunda opção faz você começar daqui. Então terá de fazer o trajeto inverso do que foi descrito até agora, se não escolheu a primeira opção. Entre pela porta do outro lado.



B - A torre do relógio

Nesta sala, ao fundo, você pega outra Clock T. Key no armário à direita. Leve a G. Launcher carregada e a Handgun com munição. Leve também as duas chaves (se seguiu a primeira opção).

Volte até a sala principal, pela sala de jantar, e alguns zumbis aparecem no caminho (se escolheu a segunda opção, Jill encontra Carlos, que leva um bofetão ao falar grosseiramente que todo o plano de "evacuação" da cidade é na verdade uma farsa). Fale e vai embora.



Quando chegar na sala principal, suba pela escadaria (se entre pela porta do outro lado, se escolheu a segunda opção). Na sala há alguns zumbis. Entre pela outra porta, passando pela sala de save, e pegue a Clock T. Key no quadro e pólvora (suba a escada na sala principal).

No alto da escada há três aranhas gigantes e dinamite na parede: você pode matá-las ou apenas entrar pela próxima porta. Do lado de fora, no alto da torre, use a Clock T. Key (descarte-a depois) para baixar a escada.

Lá em cima você encontra a Silver Gear no armário e Ink Ribbon perto da máquina de escrever. No lado oposto, Jill chega numa máquina gigante de música. Mexa nesta máquina para ouvir uma melodia.

C - Para obter a chave do tempo

A música se divide em seis partes, definidas por letras (de A a F). No primeiro, você tem as opções: Up, Dn (Down), Next e End. Escolha uma das duas primeiras para posicionar a peça e veja o tom certo da melodia. Depois vá para a letra seguinte (Next).

Defina o tom da melodia e avance para a próxima (a opção Back aparecerá, se você quiser voltar). Defina os demais tons e, após o último, escolha a opção Play para ter a Chronos Chain – combine-a com a Clock T. Key para obter a Chronos Key.

Ao fundo do salão pegue M.T. Rounds para o M. Thrower e um Item Box (leve somente a Chronos Key, a G. Launcher carregada e a Handgun). Depois volte até o salão principal, onde Nemesis aparece.

LIVE SELECTION

1. Usar a Luz
Fará Jill cegar o gigante com luz forte, empurrando-o em seguida.

2. Usar o Fio
Escolhendo a segunda opção, Jill eletrocutará Nemesis, que vai deixar a M37 Parts B (ou A, se não a pegou antes).

D - A sala dos três relógios

Desça até o salão principal (se escolheu a segunda opção, Nemesis irá atrás de você. Desça rápido) e siga para a porta à direita de Jill. Use a Chronos Key para abrir a porta verde do outro lado. Esquive-se das aranhas gigantes que surgem no corredor, pegue munição no corpo enrolado pela teia e entre pela porta no final. Examine os mortos à esquerda para arquivar o Mercenary's Pocketbook. Adiante você encontra três relógios, que representam, da esquerda para a direita, o passado, o presente e o futuro. Na parede ao lado, três estátuas seguram três pedras: Amber Ball, Obsidian Ball e Crystal Ball. Cada uma representa um valor-horário no tempo (confira na tabela). O objetivo é usar as três pedras nos pratos dos três relógios, fazendo o do meio marcar 12 horas (faça cálculos e use as pedras de acordo com a marcação da hora do relógio do meio). Fazendo tudo certo, o relógio revela a Hold Gear. No salão ao fundo você pega munição para a M.Thrower.

VALOR NO TEMPO

	Passado	Presente	Futuro
A. Ball	-1 hora	+1 hora	+2 horas
O. Ball	-2 horas	+2 horas	+4 horas
C. Ball	-3 horas	+3 horas	+6 horas

E - Jill é infectada

Volte para a torre do relógio, combine as engrenagens e use-as no conjunto ao lado do Item Box. Isso faz o relógio badalar e atrair um helicóptero de resgate.

Antes de sair, salve seu progresso e leve o M. Thrower (com munição), o G. Launcher carregado (com Acid Rounds ou Freeze Rounds extra), recarregadores de life e o Lockpick. Vá para o salão principal e uma cena mostra Nemesis derrubando o único meio de fuga e, em seguida, partir para uma batalha difícil contra você.

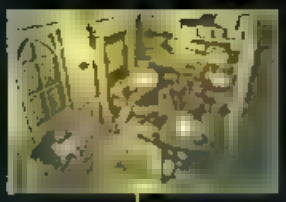
Após Jill ser infectada, equipe o G. Launcher carregado com Acid Rounds, mantenha o padrão de sempre: esquivar dos ataques, não ficar muito longe de Nemesis e evitar ficar nos cantos.

Se Nemesis perder sua Bazooka, ele usará, dependendo da sua escolha, seus tentáculos para ataques longos. Se não pegou as granadas aqui fora, dê a volta para pegá-las e usá-los quando precisar. Caso use a Mine Thrower para atacar, mantenha distância do gigante – os tiros voam no alvo e explodem em alguns segundos – para não sofrer dano com a explosão. Ao vencer o gigante, ele cai em meio ao fogo, Jill desmaia e Carlos desperta (se escolheu pular pela janela, Carlos aparecerá agora).

F - Em busca da cura

5º mapa encontrado: HOSPITAL

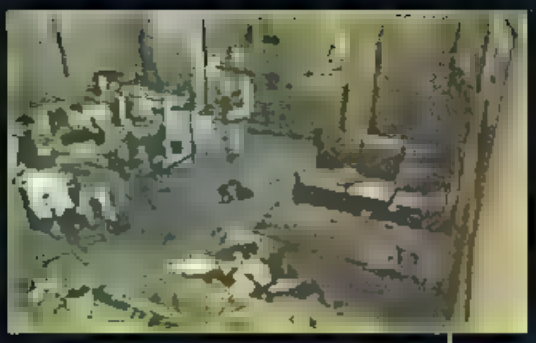
Ao recobrar os sentidos, Jill descobre que está [illegible] e pede para Carlos matá-la, se não virar zumbi. Ele não deseja isso e parte para o hospital, onde a Umbrella fazia [illegible] atrás da cura. Tendo o controle sobre Carlos, em seu inventário está a M4A1 Assault Rifle com munição 100%, a Handgun com 15 tiros e [illegible] Ribbon. Salve seu progresso e vá para a [illegible] principal. Equipe a metralhadora e [illegible] com moderação, sem gastar muita munição.



Tente atrair os zumbis que estão na sala de jantar e fuzile todos que estiverem no caminho. [illegible] a do puzzle dos relógios (o corredor deve ter [illegible] gigantes ou Drain Demos), onde você deve empurrar o sino da saleta ao fundo, tendo acesso para a rua (Jill está fraca para empurrar o sino).

Do lado de fora, acabe com [illegible] zumbis. Use a Handgun para detonar o barril e depois [illegible] acima para entrar no hospital. Equipe a metralhadora e avance. Uma cena o apresenta aos Hunters. Esquive-se de seus ataques e destrua-os. Há [illegible] Red Herbs [illegible] o zumbi foi decapitado. Entrando pela única porta acessível, você chega numa sala com uma Item Box. Procure por um F. Aid e Ink Ribbon perto da máquina de escrever.

Entre pela porta do outro lado e pegue a Blue Herb. No corpo mais adiante, pegue o Director's Diary. No armário tem munição e, no quadro à direita, o mapa do hospital.



Sobre uma mesa está o Tape Record. [illegible] a porta do elevador do outro lado e acione-o: usando o Tape Record, você identifica a voz e faz o elevador funcionar. Entre com a metralhadora e escolha entre os andares 4F ou B3 – explorar um deles primeiro altera os eventos e troca inimigos de lugar (ao sair do elevador zumbis podem estar o esperando).

Indo para o quarto andar - 4F

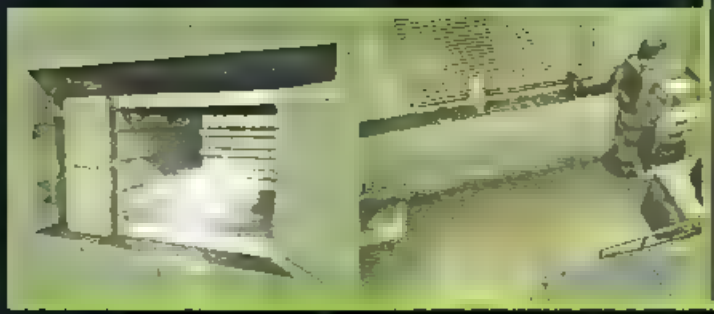
Ao sair do elevador, siga para o final do corredor e entre pela porta no final. A [illegible] que Nicholai não está morto e que ele é um traidor, encarregado do "quinto de arquivo". Ele acerta Tyrell, outro membro do U.B.C.S.

Quando Carlos [illegible] saber o que está acontecendo, Nicholai se revela, mas Tyrell consegue puxar [illegible] granada e se explodir, jogando Nicholai pela [illegible] Se você vier aqui depois do B3, haverá dois Hunters, uma caixa de dinamite e possíveis [illegible]

Depois da cena, pegue munição sobre o banco e vá para o fundo da sala ao lado de onde [illegible] a cena para pegar a Sickeroom Key e a Photo D. Saia da sala e entre pela primeira porta no corredor anexo ao que você está. Aqui há dois zumbis (caso não tenha visitado o B3) no chão e um corpo ao lado da porta.

Acabe com eles e observe o móvel em um dos cantos da sala: é importante decorar a posição dele. Examine o corpo, marque o número que [illegible] e saia desta sala, entrando pela porta seguinte.

Há um móvel igual ao da sala anterior que você deve posicionar no canto oposto ao da [illegible] (como um espelho. Mas, caso erre, saia da sala e entre). Isso faz o quadro cair, revelando um cofre: use aquele número do corpo e pegue a Vaccine Base. Saia da sala e [illegible] o elevador, descendo para o B3.

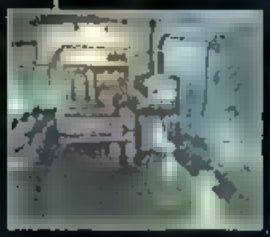


Indo para o terceiro andar - 3B

Entre pela porta no final do corredor e mate dois Hunters usando a caixa de dinamite perto da outra porta. Depois vá pegar Green Herbs atrás da estante de arquivos (se você vier aqui antes do 4F, Tyrell renderá Carlos dizendo que há um traidor na U.B.C.S. e que alguém tentou matá-lo. Na dúvida, Tyrell não confia em Carlos e abre o cofre, morrendo com a explosão).

Depois entre pela porta ao lado, chegando na sala de experiência com dois Hunters Gamma entubados. Você encontra o Medium Base nas prateleiras. Vasculhe a mesa do outro lado para arquivar o Medical Instruction Manual (que detalha como sintetizar a vacina). Vá para o sintetizador no canto e acione a alavanca, esvaziando os tubos das criaturas.

Coloque o Medium Base . Agora você deve fazer uma combinação com as cinco alavancas para deixar a vacina estável. O ponto amarelo de ambas deve ficar no mesmo nível. A primeira parte mostra cinco opções: I, II, III, Below e Quit. Apenas mexa nas alavancas I e III, depois escolha a opção Below para mover as alavancas A e B. Destas duas, mexa apenas na A e você tem a Vaccine Medium (combine-a com a Vaccine Base para obter a Vaccine).



Você deve voltar até Jill. Porém, ao tentar sair da sala, os dois Hunters se libertam. Equipe a metralhadora e corra para a porta. Você pode tentar sair rapidamente ou ficar para encarar os dois, mas eles são rápidos e não há espaço para se esquivar facilmente. Se estiver indo para o elevador, e lá tiver uma bomba de dinamite (se não aconteceu no 4F), significa que dois Hunters podem estar o esperando. Do elevador, vá para o 1F (se você foi primeiro no 4F e depois no B3, ao sair do elevador no 1F, dois Hunters podem estar à sua espera. Se fizer a ordem dos andares ao contrário, uma legião de zumbis aparece). No entrada do hospital, Carlos vê uma bomba prestes a explodir. Saia e a cena mostra o final do prédio!

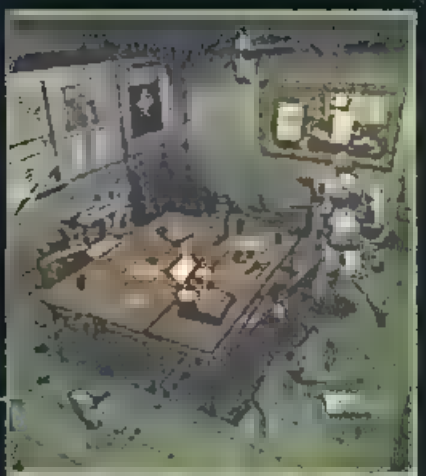
G - Uma vacina para Jill

Dependendo das escolhas feitas até agora, podem haver no seu caminho de volta minhocas gigantes ou zumbis (no caso do puzzle do relógio). No corredor você pode encontrar Drain Demos ou aranhas gigantes. Ao chegar na sala principal, "Tentacle" Nemesis entra numa luta mais violenta e perigosa: fuja dele e vá para onde está Jill.

Aplique a vacina em Jill, que se recupera pouco depois e fica sabendo que Nemesis está vivo e a espera. Agora você deve encontrar outra maneira de abandonar Raccoon City, mas para isso tem de sair da Clock Tower (como se fosse para o hospital). Ao fugindo de Nemesis – com seus tentáculos, ele pode pegar Jill e chicoteá-la no chão.

Não deixe de levar: o Lockpick, uma arma com bastante munição (se estiver com a G. Launcher, melhor), recarregadores de life. Depois vá embora. No sala do piano, Nemesis pode arrebentar a porta ou entrar pela janela: passe por ele e não pare.

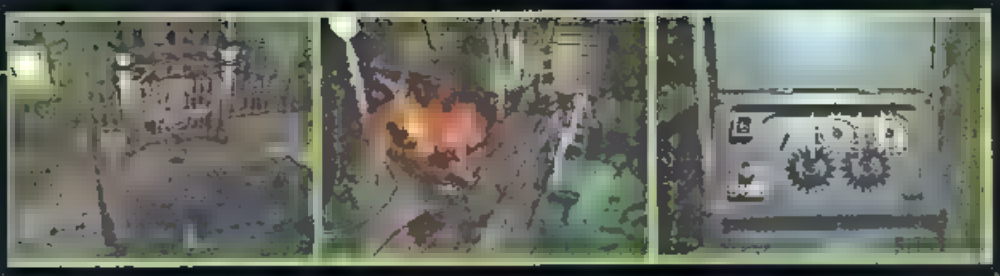
Fora da Clock Tower, entre pela porta do outro lado da rua (ignore os zumbis). Nesta sala você encontra Ink Ribbon (perto da máquina de escrever), a Photo E (ao lado da máquina), o Park Key (no mostruário ao lado da estante) e munições (do outro lado, da mesa e nos armários de metal).



Esvazie o inventário, leve duas armas (sua Handgun e/ou Shotgun deve estar com super munição) e o Park Key. Do lado de fora, suba pela escadaria e entre no parque de Raccoon.

H – O parque da cidade

6º mapa encontrado: PARK



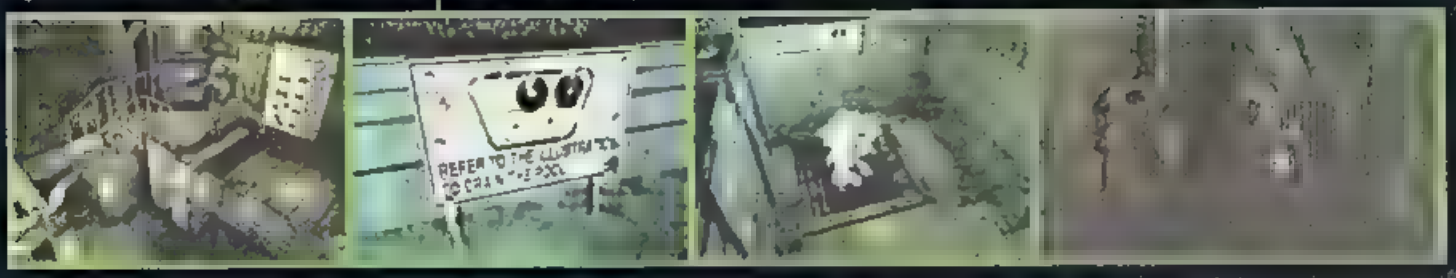
Aqui há minhocas ou dois Hunters esperando por você. Mate os Hunters (ou fuja das minhocas) e desça por uma escada mais adiante, do lado direito. Você chega numa ponte de madeira onde podem ter alguns zumbis ou Hunters Gamma (que saem da água). Continue em frente e, na trilha seguinte, você encontra alguns Hunters ou cachorros: tente atraí-los para perto do barril na primeira esquina.

Examine o primeiro corpo para pegar outro Park Key e arquivar o Written Order. No final do caminho há outro corpo. Examine-o para pegar munição, volte para a entrada do parque e entre pelo portão do outro lado.

Você chega numa fonte. Logo ao lado estão o Park Map e, ao fundo, algumas ervas (faça algumas misturas). Perto da fonte consulte a placa para saber as combinações de peças para, com isso, fazer a água jorrar. Se for para o outro lado da fonte (que dentro da água), verá uma combinação que abre a comporta para escoar a água. Faça a combinação no painel de controle da fonte.

Você pode mover as peças apenas seis vezes. Faça a seguinte combinação: selecione a peça mais clara e mova-a para o espaço ao lado. Repita o mesmo operação com a outra peça de mesma cor. Depois mova a peça escura e a peça clara que ficou entre as duas escuras. Mova a outra peça escura e depois a clara ao lado dela. Acione o Start e desça.

Quando chegar no esgoto, vá rapidamente para a entrada do outro lado – alguns tremores acontecem – e suba pela escada de metal antes de os minhocas avantajadas o atacarem.

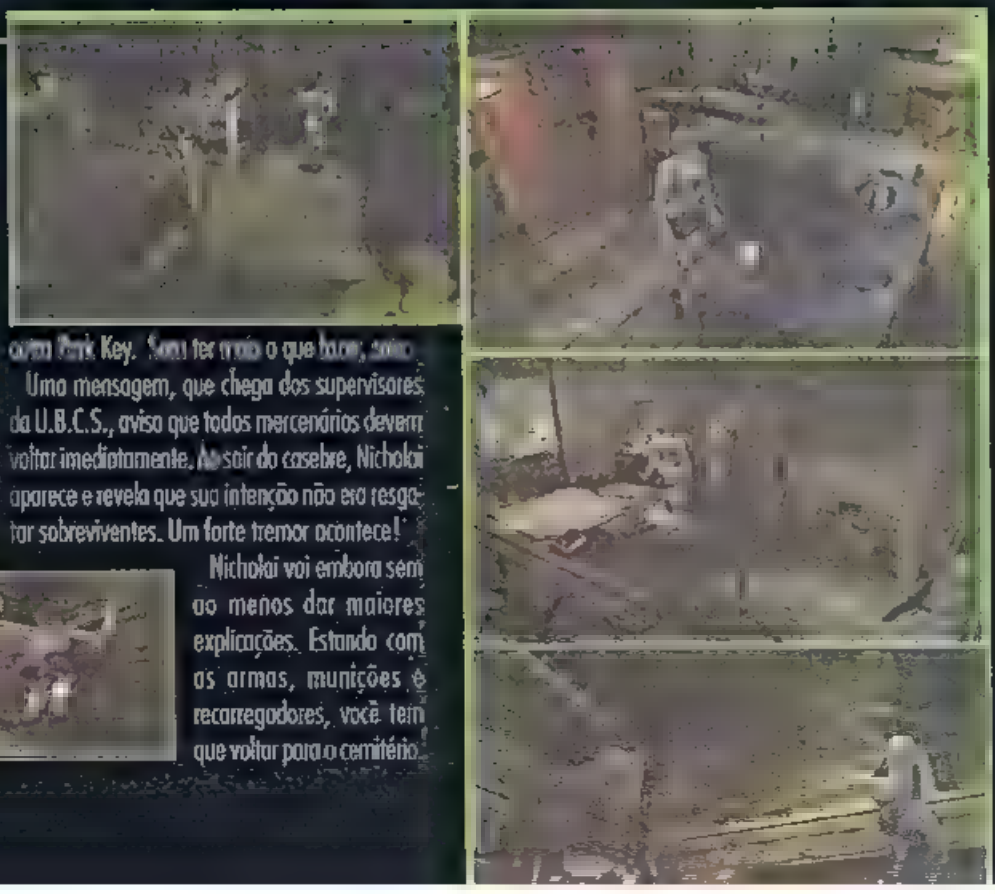


I – O cemitério: QG da U.B.C.S.

Jill sai do cemitério da cidade, de onde alguns mortos se levantam (mate apenas os que atacá-lo). Vagando entre os túmulos, você pode encontrar algumas Red Herbs.

Depois desse macabro passeio, entre no casebre do outro lado. Há lá dentro pólvora (A e B) sobre a mesa e o Iron Pipe no armário de madeira. Entre pela porta ao fundo e esvazie seu inventário, levando somente sua G. Launcher (carregada e com bastante munição extra), a M. Thrower (com munição), Handgun, o Iron Pipe e o Lighter, além de recarregadores (há um F. Aid ao lado da Item Box).

Ao lado da porta de entrada do casebre tem uma lareira. Use o Lighter nela e depois o Iron Pipe para encontrar o Q. G. da U.B.C.S. No armário há G. Rounds e no casaco ao lado, Ink Ribbon. Arquive sobre a mesa o Supervisor's Report e, no mostruário, o Fox from the H.Q. Do outro lado da mesa tem outro Park Key. Sem ter mais o que fazer, saia.



Uma mensagem, que chega dos supervisores da U.B.C.S., avisa que todos mercenários devem voltar imediatamente. Ao sair do casebre, Nicholai aparece e revela que sua intenção não era resgatar sobreviventes. Um forte tremor acontece!

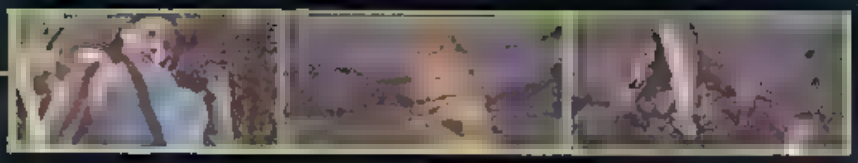
Nicholai vai embora sem ao menos dar maiores explicações. Estando com as armas, munições e recarregadores, você tem que voltar para o cemitério.

4 - A FUGA

A - Confronto com a Grave Digger

Entrando no cemitério, um forte tremor vai abalar todo o lugar. Logo uma cena em CG mostra o motivo desse abalo.

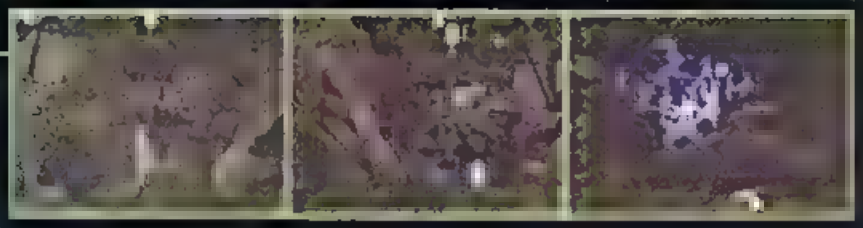
Você tem de enfrentar a Grave Digger para poder continuar. Quando retomar o controle sobre Jill, fique atento ao chão levantando poeira, e mantenha-se sempre em movimento.



Quando o minhocão sair, dê um tiro de M. Thrower nele — se errar, o projétil ficará em algum lugar no chão e o minhocão vai abocanhá-lo. Mas, sem dúvida, a G. Launcher é mais eficiente carregada com munição ácida.

Procure sempre tentar fazer esquivas quando o minhocão sair do chão e fique sempre atento a seu life durante os ataques (duas ou três dentadas da minhoca são suficientes para matá-lo).

Depois de alguns acertos, a dependendo das escolhas feitas até agora (em especial aquela do estacionamento), os tremores abalam alguns postes. Empurre um deles que estão perto da poça de água e fique do outro lado (não encostado na água) para que o minhocão saia e morra eletrocutado! Caso isso não aconteça, continue mantendo o ritmo de ataques e esquivas até a tal minhoca gigante ser destruída.



B - A escolha na ponte

Suba pela grade que caiu para poder voltar até o parque (podem haver aranhas gigantes no esgoto ou minhocas enormes). Quando chegar na entrada do parque (talvez com zumbis ou Hunters), vá para o outro lado e atravesse novamente aquela ponte de madeira.

Chegando no final da trilha, abra o portão (use a Park Key) e, após subir as escadas para atravessar a ponte, Nemesis vai interceptá-lo, obrigando-o a fazer uma escolha que definirá o final do jogo.

Se você escolher a primeira opção, siga a estratégia normal. Para a segunda, vai a estratégia com a indicação "alternativa".

LIVE SELECTION

1. Derrubá-lo

Escolhendo a primeira opção e o define o primeiro final do jogo, fazendo um caminho mais rápido.

2. Pular

A segunda escolha resulta no segundo final do jogo (bem mais compensador), seguindo um caminho com mais coisas para fazer.

NEMESIS 4ª BATALHA

Se deixar de fazer sua escolha, terá de encarar Nemesis e seus tentáculos (a estratégia a seguir fica como se escolhesse a primeira opção). Apesar de pouco espaço, se conseguir derrotar o gigante, poderá ganhar o item Unlimited Hand Ammo (munição infinita). Geralmente o item é deixado quando terminar o jogo pela segunda vez.

C - A fábrica da morte

7º mapa encontrado: DEAD FACTORY

Jill empurra Nemesis da ponte (caso não o enfrente). Então entre na Dead Factory. Do corredor, siga pela porta no final, onde Carlos está, com más notícias: uma bomba está prestes a ser lançada em direção à cidade para causar devastação total.

Depois que ele sai tentando encontrar um meio de fuga, arquive o Manager's Diary (sobre a escrivaninha), pólvora (A e B; mas elas podem estar em outro lugar) sobre a mesa, a Facility Key (no armário ao lado) e um F. Aid Spray (na banca).

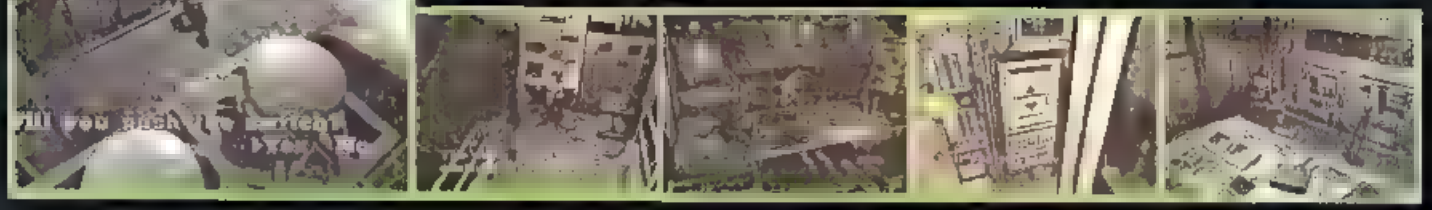
Esvazie seu inventário, levando a Facility Key, recarregadores e a G. Launcher (carregada com bastante munição ácida, se tiver). Entre pela porta ao lado para chegar numa sala com jatos de vapor e algumas ervas.

Vá para o lado direito e acione o switch, antes do vapor, e os outros dois logo mais. Depois vá para o outro lado, dê a volta e acione mais dois. Então vá para o outro lado novamente, tendo acesso ao painel de força que abre a primeira trança de uma porta.

Volte para o corredor anterior e dois Brain Suckers ou Drain Demos aparecem (acabe com eles). Entre pela primeira porta no corredor. Do outro lado pegue o Dead Factory Map (ao lado da porta) e, no painel seguinte, o System Disk.

Mate alguns zumbis e Green Herbs neste lugar) e entre no elevador para descer. Você chega no tanque de ácido que pode ter mais zumbis, Brain Suckers, Drain Demos ou Hunters nas proximidades. Simplesmente acabe com eles e pegue munição no caminho ao lado da máquina do tanque.

Desça depois a escada e entre pela porta (toda vez que voltar por aqui, novos inimigos aparecem). Siga pelo esgoto, entrando pela porta mais adiante, ou encare os dois Hunters antes – munição explosiva, o Grenade Rounds, é muito eficiente contra esses inimigos.



D - Confronto com Nemesis

Aqui você pega Ink Ribbon (na máquina de escrever) e o Water Sample (nas luzes azuis ao fundo) e ainda pode arquivar o Security Manual. Entre pela porta ao lado e, sobre a mesa, você pode encontrar pólvora (A e B, se não as pegou anteriormente). Pegue o F. Aid adiante e use a Facility Key no encaixe à direita e depois o Water Sample no painel à esquerda.

Após usar o item, o painel mostra uma seqüência, e abaixo você tem três segmentos com pedaços representados pelas letras A, B e C. O quarto segmento é um resultado – você deve posicionar as peças dos três segmentos, imitando o primeiro. A primeira opção é escolher entre um dos segmentos (A, B, C ou Cancel) e depois aquele deseja mover e as opções Left (esquerda), Right (direita), Check (ver se o código bate com o primeiro segmento) e Back (voltar a escolher entre os segmentos A, B ou C).

Solucionando este puzzle, a segunda trança daquela porta, ao lado do elevador, é aberta. Vá para lá. Saindo do elevador, vire à esquerda de Jill e entre. Nicholai atira e, depois de "tentar" conversar, alguma coisa o pega desprevenido. Use o System Disk no painel ao fundo e entre pela porta ao lado, que se trancará, dando-lhe quatro minutos para sair – se não o fizer, será jogado no tanque de ácido.

Nemesis está aqui e sua maior fraqueza é o ácido. Se estiver com Acid Rounds fica fácil derrotá-lo). Nemesis fica bem lento, mas não vacile! Dê alguns tiros nele para fazê-lo virar-se. Então atire na chave do cano ácido para banhá-lo!

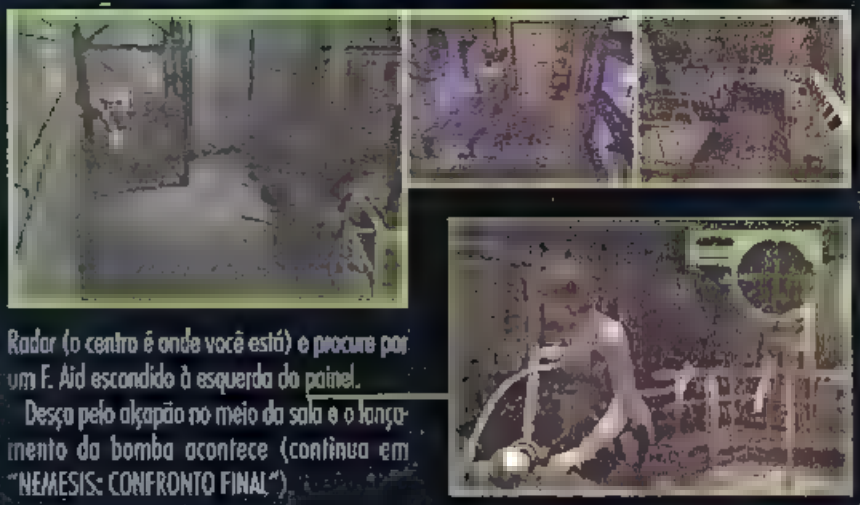
Quando o gigante for pegue o Card Key no corpo do outro lado e saia (use o Card Key na trança).

E - Lançamento da bomba

Volte até a sala dos jatos de vapor (no caminho há alguns zumbis) e use a Card Key para descer de elevador, ao lado da porta. Embaixo você pega munição enquanto que, ao fundo, deve usar a Facility Key para abrir o armário e pegar a Rocket Launcher.

Feito isso, volte até aquele corredor inicial (de entrada da Dead Factory) e use a Card Key ao lado da porta sanfonada no corredor (cuidado com os zumbis). Há duas Green Herbs logo a frente.

No sala seguinte você pode pegar munição no gabinete de vidro, na lateral, e um F. Aid Spray do outro lado. No painel de controle pegue o Radar (o centro é onde você está) e procure por um F. Aid escondido à esquerda do painel.



Desça pelo alçapão no meio da sala e o lançamento da bomba acontece (continua em "NEMESIS: CONFRONTO FINAL").

CAMINHO ALTERNATIVO

C - A fábrica da morte

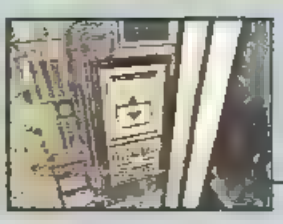
7º mapa encontrado: DEAD FACTORY

Ao pular da ponte, Jill pode entrar pelo esgoto e subir pela escada de grade. Ao lado há um corredor que leva a uma sala com Item Box. Aqui você pega Ink Ribbon (na máquina de escrever) e a Water Sample (nas luzes azuis piscando ao fundo). E pode arquivar o Security Manual.

Entre pela porta ao lado e, sobre a mesa, pode haver pólvora (A e B; se não estiverem aqui, estão em outro lugar). Pegue o F. Aid adiante e examine a máquina ao lado, colocando o Water Sample nela.

Depois de usar o item, o painel mostra uma seqüência e, logo abaixo, você tem três segmentos com pedaços representados pelas letras A, B e C. O quarto segmento é um resultado. Ou seja, você deve posicionar as peças dos três segmentos imitando o primeiro.

A primeira opção que aparece é escolher entre um dos segmentos (A, B, C ou Cancel), depois escolher o segmento que deseja mexer e as opções Left (esquerda), Right (direita), Check (o código deve bater com o primeiro segmento) e Back (volte a escolher entre A, B ou C).



Este puzzle é aleatório, pois muda a combinação inicial de jogo para jogo. Depois de solucioná-lo, a primeira tranca de uma porta é aberta (lembre-se deste lugar, pois você terá de voltar aqui mais tarde).

Volte até o esgoto e siga para a entrada do outro lado. Alguns zumbis aparecem, mas Carlos o ajuda para depois dar uma notícia terrível: uma bomba está prestes a ser lançada em direção à cidade de Raccoon e causar devastação total (o clima fica mais intenso entre vocês dois). Carlos sai para arrumar um meio de fuga. Você deve segui-lo.

Do outro lado da porta, alguns zumbis, Drain Demos, Brain Suckers ou mesmo Hunters estão andando por perto — atraia-os para o barril para livrar-se deles (toda vez que voltar por aqui, novos inimigos aparecem). Após subir a escada, pegue munição no carrinho ao lado da máquina do tanque de ácido e siga para o elevador do outro lado, indo para o andar de cima.

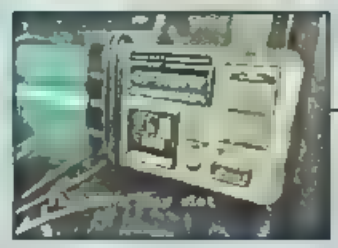
D - Confronto com Nemesis

CAMINHO ALTERNATIVO

Ao sair, mate todos os zumbis que encontrar nesta área e vá pegar o System Disk do outro lado do painel (há Green Herbs também). Perto da porta, [illegible] saída, está o Dead Factory Map. Quando sair, Jill é recebido a tiros por Nicholai, que [illegible] tranca.

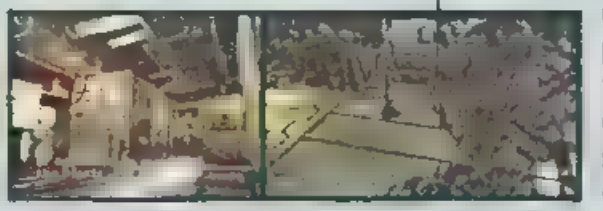
Aqui é [illegible] ponto de partida [illegible] Dead Factory (se escolher a primeira opção). Entre pela porta no final do corredor à esquerda. Aqui você arquiva o Manager's Diary (sobre a escrivaninha), pólvora (A e B se não as pegou anteriormente) sobre a mesa, a Facility Key (no armário [illegible] lado) e um F. Aid Spray (na banca). Leve somente a Facility Key, [illegible] System Disk, recarregadores e a G. Launcher (carregada com bastante munição ácida, se tiver). Entre pela porta ao lado para chegar na sala dos jatos de vapor e algumas ervas.

Vá para o lado direito e acione o switch antes do vapor. Acione os outros dois mais adiante. Depois vá para o outro lado, acione mais dois e volte para o outro lado, tendo acesso ao painel de força que é restabelecida, abrindo [illegible] segunda tranca daquela porta (ao lado do elevador). Siga para lá.



No caminho, dois Brain Suckers ou Drain Demos podem estar no corredor. Livre-se deles e entre pela porta aí perto. Antes de entrar por aquela portas das duas trancas, desça pelo elevador e vá àquela sala onde você usou a Water Sample — use a Facility Key no painel ao lado e depois volte para a porta destrancada ao lado do elevador. Entrando por ela, [illegible] o System Disk no painel ao fundo, abrindo a porta ao lado.

A porta se tranca quando entrar e você tem quatro minutos para sair — ou será jogado no tanque de ácido. Nemesis está aqui e sua maior fraqueza é o ácido. Aproveite a lerdeza dele e dê alguns tiros de longe para fazê-lo ajoelhar. Então atire na chave do cano ácido para banhá-lo! Quando o gigante cair, pegue a Card Key no corpo, do outro lado, e saia da sala (use a Card Key na tranca da porta).



E - Nicholai: a negociação

CAMINHO ALTERNATIVO

Volte até a sala dos jatos de vapor (no caminho há alguns zumbis) e use a Card Key [illegible] elevador ao lado da porta para descer. Embaixo você pega munição e, ao fundo, usa [illegible] Facility Key para abrir o armário [illegible] pegar a Rocket Launcher.

Feito isso, vá até aquela porta por onde Nicholai [illegible] trancou e use a card Key para abri-la (cuidado com os zumbis). Adiante há duas Green Herbs e uma sala onde você pode pegar munição no gabinete de vidro, ao lado. Procure também por um F. Aid Spray escondido à esquerda do painel de controle, onde você pega ainda o Radar (o ponto central é onde você está). Feito isso, tente sair da sala — Nicholai entra em contato, dando a você uma Live Selection.

Independente [illegible] sua escolha, Carlos chega e Jill fala que o único meio de fuga foi destruído. Ele não se dá por vencido e tenta contato pelo rádio. Desça pelo alçapão e o radar mostra [illegible] tempo de impacto da bomba (continua em "NEMESIS: CONFRONTO FINAL").

LIVE SELECTION

1. Negociar com Nicholai

Se escolher esta, Nicholai vai embora deixando você, para, então, morrer.

2. Atirar de volta contra o helicóptero

A segunda permite acabar de vez com ele (se escolher esta, equipe a Rocket Launcher e dê apenas um tiro).

F - Nemesis: confronto final

Ao descer, pegue o artilharia que puder no Item Box e todos os ervas combinadas (ou F. Aid). Arquive o Incinerator Manual na parede ao lado da escada e entre pela porta do outro lado (não esqueça de pegar munição no armário).

Do lado de fora, você pode completar seu arquivo pegando o Classified Photo File no chão. Depois entre pela porta seguinte. Um tremor vai emperrá-la. Aí você encontra um Tyrant morto e corpo de mercenários.

Acione o computador ao lado da arma gigante para armar o sistema. Vá até a caixa número 1 (a que acendeu a luz amarela) e a empurre para o compartimento. Depois faça o mesmo coisa com o número 2 e 3. Mas antes de acionar estas duas, Nemesis aparece mais uma vez, transformando-se numa criatura gigantesco e horrenda.

Mantenha-se longe dele e fique atento com seu life. Descarregue todas os suas armas (fogo e ácido são as melhores alternativas, além da R. Launcher).

Nemesis sobe pelo amontoado no meio da área e tenta atacar com o tentáculo ou cuspir ácido. Vá empurrar as outras duas caixas, fazendo a arma funcionar, destruindo o que estiver pela frente (cuidado para não ficar na frente do tiro).

Depois que você acertar Nemesis muitos vezes, ele foge e fica na mira da arma, levando um tiro que o destrói.

O sistema se sobrecarrega, desarmando e abrindo uma porta do outro lado. Entre por ela. Ainda muito persistente, Nemesis tenta ir atrás de Jill mais uma vez, dando a última Live Selection.

LIVE SELECTION

1. Acabar com o monstro
Escolhendo a primeira, Jill descarregará toda sua fúria e acaba com o monstro de uma vez por todas (mas só escolha esta se tiver tempo)

2. Ignorá-lo e evacuar a área
A segunda faz Jill entrar pela porta

Pelos ares...

Depois de fazer sua escolha, mexa no painel do outro lado da porta para descer pelo elevador e chegar no final do jogo. Se escolheu a primeira opção na Live Selection da ponte, Carlos levará Jill de helicóptero. Escolhendo a segunda, Carlos chega e Jill fala que tudo acabou. Porém, ele o contrário, dizendo que um segundo helicóptero estava procurando por ela. O helicóptero chega e, pouco tempo depois, a bomba atinge seu alvo, eliminando Raccoon City do mapa.

PARA ENTENDER O SISTEMA DE RANKING

Jogando no Hard Mode, seu desempenho será avaliado por um sistema de ranking que varia de A a F. Ele é baseado no tempo que levou para terminar o jogo, no número de vezes que salvou seu progresso (toda vez que usar um Ink Ribbon) e no número de recarregadores de energia usados (você começa com 200 de HP). Cada item de energia que usar aumenta um pouco a energia total do personagem, ou seja, usando 10 Green Herbs, o total de seu HP é aumentado para 7000.

O tempo de jogo não é contado quando o jogo estiver no pause, no inventário ou entre as salas/áreas. Confira as tabelas indicando o total de pontos por suas ações no uso de recarregadores, saves e tempo de jogo.

PONTUAÇÃO BASEADA NO NÚMERO DE GRAVAÇÕES

Gravações	Pontuação
0	100
1	90
2	80
3	70
4-5	60
6-8	50
9-12	40
13-17	30
18-23	20
24-30	10
+31	0

PONTUAÇÃO BASEADA NO TOTAL DE ENERGIA

HP	Pontuação
1500	100
1700	90
1900	80
2100	70
2300	60
2500	50
2700	40
2900	30
3100	20
3300	10
+	0

PONTUAÇÃO BASEADA EM TEMPO DE JOGO

Temp. Total	Pontuação
até 2:29:59	100
2:30:00 - 2:39:59	90
2:40:00 - 2:59:59	80
3:00:00 - 3:29:59	70
3:30:00 - 4:09:59	60
4:10:00 - 4:59:59	50
5:00:00 - 5:59:59	40
6:00:00 - 7:09:59	30
7:10:00 - 8:29:59	20
8:30:00 - 9:59:59	10
+10:00:00	0

Somando os valores de cada item de energia, save e tempo final (listados nas tabelas), dará uma pontuação de 0-300, determinando seu ranking.

Ranking	Pontos
A	270 - 300
B	230 - 269
C	180 - 229
D	120 - 179
E	50 - 119
F	0 - 49

SAIBA COMO OBTER O RESULTADO

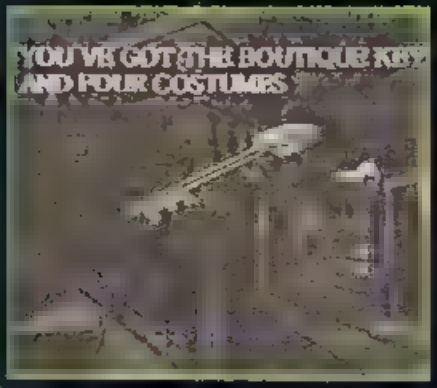
O HP se refere à quantidade de Hit Points que usou para terminar o jogo. Seu personagem começa com 200HP. Cada item de energia usado aumenta o total do HP. A lista mostra o quanto de HP cada item adiciona no total.

Item	HP
F. Aid Spray	200 HP
G. Herb	50 HP
G. Herb x 2	100 HP
G. Herb x 3	200 HP
G. Herb+R. Herb	200 HP

Exemplo de Ranking: se você terminar o jogo em torno de 3:05:35, tendo gravado o jogo uma vez e usado 8 Green Herbs, suas pontuações devem ser 70, 90 e 100. Assim então, o seu total é 260, dando a você um ranking B.

SEGREDOS

ROUPAS SECRETAS



Após os créditos, você vê uma tela mostrando uma chave especial, que destranca a Boutique (pegue-a no Item Box e use na porta preta ao fundo do bar).

Dentro você encontra novas roupas para Jill. Se conseguir um Rank E ou D, receberá apenas uma; C ou B recebe quatro; e A todas as cinco peças do seu vestuário.

OS OITO EPÍLOGOS

Os epílogos servem para mostrar o que aconteceu com cada personagem dos últimos três games da série Resident Evil.

Depois da tela de Ranking e das roupas secretas, você recebe uma foto de um personagem com a respectiva especificação do destino que seguiu. Cada vez que terminar o jogo, você recebe o epílogo de outro personagem.

São oito no total, mas eles não estão disponibilizados no Easy Mode.

NEXT GAME

A primeira vez que terminar o jogo e gravar no Memory Card aparece assim: **Next Game / 00 - 01**. Os dois primeiros números indicam a quantidade de Saves; os outros dois indicam o número de vezes que você terminou o jogo.

- **Next Game** guarda diferentes opções, depois de dar loading na mesma. São as seguinte:
- **CONTINUE** - começa o jogo atual de onde parou
- **RESTART** - nova partida com a quantidade de [illegible] que finalizou
- **THE MERCENARIES** - é um jogo extra, que se torna disponível após ter terminado o jogo normal
- **EPILOGUE** - permite que você veja o(s) epílogo(s) que conseguiu

O ARQUIVO SECRETO

Pegue todos os arquivos (Files) do jogo e olhe o seu File Menu. O Game Manual A irá se transformar em Jill's Diary, no qual está escrito:

• 7 DE AGOSTO

Duas semanas se passaram desde aquele dia. Os meus machucados foram curados, mas eu não consigo esquecer. Para a maioria das pessoas isso é apenas história agora.

Para mim, logo que fecho os olhos, me lembro de tudo claramente: os zumbis comendo a carne dos humanos, e os meus companheiros morrendo. Não, os machucados no meu coração não foram curados.

• 13 DE AGOSTO

Chris chegou recentemente causando muitos problemas. O que está acontecendo com ele? Chris está constantemente irritado. Outro dia deu um soco no cara de Ethan, só por ter derrubado café nele.

Imediatamente eu parei Chris, mas quando ele me viu, apenas virou as costas e saiu andando. Eu queria saber o que está acontecendo com ele...

• 15 DE AGOSTO

Meia noite. Chris, que foi mandado de férias, me chamou e eu visitei seu apartamento. Logo que entrei na sala, ele me mostrou um monte de pedaços de papel e uma reportagem sobre a pesquisa de vírus entitulada como G. Ele me disse: "O pesadelo ainda continua" e "não acabou ainda". Desde aquele dia, Chris vem lutando sem descansar, sem pelo menos dizer isso a mim.

• 24 DE AGOSTO

Chris deixou a cidade hoje para ir para Europa. Barry contou que vai mandar sua família para o Canadá e seguir Chris. Eu decidi continuar na cidade por enquanto, pois sei que a fábrica de Raccoon City será muito importante. Em breve, estarei com eles em algum lugar da Europa. É aí que a minha batalha real irá começar.

THE MERCENARIES

Operation Mad Jackal

Este é um minigame de tempo, no qual você entra na pele de um dos mercenários (Carlos, Nicholai ou Mikhail) armado da U.B.C.S., tendo uma bomba em seu peito que irá explodir em dois minutos.

Seu objetivo é chegar no galpão do começo do jogo normal (no ponto onde Dario se tranca) para poder se livrar da bomba e ganhar a recompensa. Você começa no Trolley e tem de cruzar a cidade. E, para se manter, você precisa destas informações...

GANHANDO TEMPO COM OS INIMIGOS

Matar os inimigos resulta em tempo extra para finalizar a missão e mais dinheiro. Cada tipo de inimigo dá uma quantidade de segundos e dinheiro extra. Confira a lista:

Inimigo	T. Ext.	Dinheiro
Zumbi	+3 Sec	$ 5
Cachorro	+4 Sec	$ 6
[illegible]	+1 Sec	$ 2
Hunter	+6 Sec	$ 10
Drain Demas	+5 Sec	$ 8
Brain Sucker	+6 Sec	$ 10
Aranha Gigante	+4 Sec	$ 7
Aranha Pequena	+0 Sec	$ 0
Minhocas	+0 Sec	$ 0
Nemesis	+20 Sec	$ 40
Testicle Nemesis	+120 Sec	$ 250

Importante:

— É possível multiplicar o tempo ganho, matando mais de um inimigo ao mesmo tempo.

RESGATANDO CIVIS

Em cada área existem sobreviventes encurralados em determinados pontos da cidade. Salvá-los garante a você 20 segundos, $ 50 extra, além de ganhar um item (F. Aid ou munição) que o próprio sobrevivente deixará. Mas não pense que vai ser fácil. Você deve chegar em cada civil — aqueles que estiverem mais próximos do ponto você mata — com o Timer acima de 1:30:00 ou eles estarão mortos. Esta é a importância de ser rápido e matar inimigos.

Quando chegar no lugar onde o civil estiver encurralado, mate todos os inimigos por perto para que ele possa ficar (chegue perto dele e use o botão de ação) ou o sobrevivente não se mexerá. São seis prisioneiros espalhados pela cidade, garantindo $ 400 extras, se salvá-los e finalizar a missão.

LOCALIZAÇÃO DE CIVIS

Cada personagem representa um nível de dificuldade, além de ter diferentes tipos de armas e recarregadores. Quanto mais difícil for o jogo (o personagem que você escolher), maior será a recompensa — Mikhail (Easy), Carlos (Normal), Nicholai (Hard). Confira a localização de cada civil com cada personagem que você jogar.

CARLOS

Civil	Localidade
Dario	Gas Station
Filho de Dario	Newspaper Office
Brad	Restaurant (no alçapão)
Marvin	Sub Station
Nicholai	Sales Office
Mikhail	Bar

"MIKHAIL"

Civil	Localidade
Dario	Gas Station
Filho de Dario	Newspaper Office
Brad	Restaurant (no alçapão)
Marvin	Sub Station
Nicholai	Sales Office
Carlos	Bar

"NICHOLAI"

Civil	Localidade
Dario	Gas Station
Filho de Dario	Newspaper Office
Brad	Restaurant (no alçapão)
Marvin	Sub Station
Mikhail	Sales Office
Carlos	Bar

USANDO A RECOMPENSA

Economize dinheiro para comprar as armas:

Assault Rifle	$2000
Gatling Gun	$3000
R. Launcher	$4000
Infinite Ammo	$9999

MONTE JÁ O SEU NEGÓCIO
SEJA UM NOVO EMPRESÁRIO

PROGAMES

SOMOS UMA DAS 90 MAIORES MARCAS FRANQUEADORAS DO BRASIL

ABRA JÁ SUA FRANQUIA

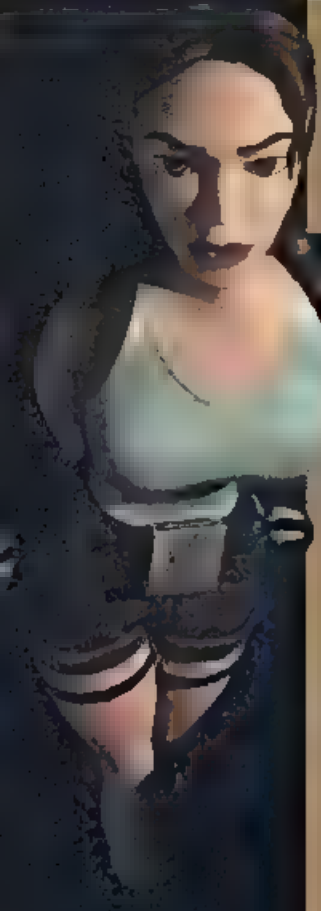
A MAIOR REDE DE LOJAS ESPECIALIZADAS EM VÍDEO GAMES DO BRASIL, ATUALMENTE COM MAIS DE 50 LOJAS FRANQUEADAS TEM UMA ÓTIMA PROPOSTA DE NEGÓCIO PARA VOCÊ, COM UM INVESTIMENTO INICIAL DE US$ 25.000 A US$ 35.000 E RETORNO ENTRE 12 A 15 MESES. VOCÊ INGRESSA EM UM SEGMENTO PROMISSOR E DE FÁCIL ADMINISTRAÇÃO, CONTANDO COM A EXPERIÊNCIA DE UMA MARCA LIDER DE MERCADO.

INFORMAÇÕES SOBRE FRANCHISING

CONTATO NO BRASIL:
TEL.: (0XX11) 3641-0444
FAX: (0XX11) 3641-0448
RUA PIO XI, 230 ALTO DA LAPA
SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000

CONTATO NO JAPÃO:
TEL.: (053) 4452-610
SHIZUOKA-KEN, HAMAMATSU-SHI,
IRINO-CHO 4913-4, MESONSO
PARUFA 301 T.4380-61

INTERNET: www.progames.com.br E-MAIL progames@franchising.com.b



TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION

SUMÁRIO

- INTRODUÇÃO ..... P 34
- ANGKORWATT ..... P 36
- RACE FOR THE IRIS ..... P 38
- RACE FOR THE IRIS (alternativo) ..... P 39
- TOMB OF SETH ..... P 40
- BURIAL CHAMBERS ..... P 42
- VALLEY OF THE KINGS ..... P 44
- KV5 ..... P 45
- TEMPLE OF KARNAK ..... P 46
- THE GREAT HYPOSTYLE HALL ..... P 48
- SACRED LAKE ..... P 48
- TEMPLE OF KARNAK (revisitado) ..... P 49
- THE GREAT HYPOSTYLE HALL (rev.) ..... P 50
- SACRED LAKE (revisitada) ..... P 51
- TOMB OF SEMERKHET ..... P 52
- GUARDIAN OF SEMERKHET ..... P 56
- DESERT RAILROAD ..... P 57
- ALEXANDRIA ..... P 58
- COASTAL RUINS ..... P 59
- CATACOMBS (região alta) ..... P 60
- COASTAL RUINS (revisitada-1) ..... P 60
- CATACOMBS (região baixa) ..... P 60
- CATACOMBS (região alta revisitada-1) P 61
- COASTAL RUINS (revisitada-2) ..... P 63
- CATACOMBS (região alta revisitada-2) P 63
- THE TEMPLE OF POSEIDON ..... P 64
- THE LOST LIBRARY ..... P 65
- HALL OF DEMETRIUS ..... P 69
- COASTAL RUINS (revisitada-3) ..... P 69
- TEMPLE OF ISIS ..... P 70

- CLEOPATRA'S PALACE ..... P 71
- TEMPLE OF ISIS (revisitado) ..... P 71
- CLEOPATRA'S PALACE (revisitada) ..... P 71
- CITY OF THE DEAD ..... P 73
- CHAMBERS OF TULUN ..... P 75
- CITADEL GATE ..... P 76
- CHAMBERS OF TULUN (revisitada-1) ..... P 77
- TRENCHES ..... P 78
- CITY OF THE DEAD (revisitada) ..... P 78
- CHAMBERS OF TULUN (revisitada2) ..... P 79
- TRENCHES (revisitada) ..... P 79
- STREET BAZAAR ..... P 80
- CHAMBERS OF TULUN (revisitada-3) ..... P 81
- STREET BAZAAR (revisitada) ..... P 81
- TRENCHES (revisitada-1) ..... P 81
- CITADEL GATE (revisitada) ..... P 82
- CITADEL ..... P 82
- THE SPHINX COMPLEX ..... P 85
- UNDERNEATH THE SPHINX ..... P 85
- THE PYRAMID OF MENKAURE ..... P 88
- INSIDE MENKAURE PYRAMID ..... P 89
- THE SPHINX COMPLEX (revisitada) ..... P 90
- MASTABAS ..... P 90
- THE GREAT PYRAMID ..... P 92
- KHUFU'S QUEEN PYRAMIDS ..... P 93
- INSIDE THE GREAT PYRAMID ..... P 95
- TEMPLE OF HORUS ..... P 96
- DICAS ..... P 98

TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION

INTRODUÇÃO

Quem é Lara Croft?

Lara Croft, quem diria, foi criada desde criança para ser uma verdadeira lady. Filha de Lord Henshingly Croft, foi obrigada pelo pai a ter aulas particulares dos 3 aos 11 anos e a estudar na escola feminina Wimblenton High School, na Inglaterra. Aos 15 anos, no entanto, a mocinha passou a mostrar interesse por arqueologia. Foi quando conheceu o renomado arqueólogo Verner Von Croy. Lara o acompanhou em sua última expedição a Colômbia, mas ele não voltou da viagem. O desaparecimento de Von Croy quase acabou com o interesse de Lara pela arqueologia. Mesmo assim, ela resolveu seguir carreira, formando-se aos 21 anos. Para não desagradar totalmente ao pai, concordou em ficar noiva do milionário Earl De Farringdon. Ao voltar de férias com Earl, o

avião em que viajavam caiu no Himalaia e Lara foi a única sobrevivente.

De volta à sociedade britânica, ela não conseguiu mais se adaptar àquela atmosfera aristocrática porque havia encontrado um novo sentido para sua vida ao sobreviver sozinha aos perigos da selva. Desde então, Lara passou a conhecer os quatro cantos do mundo. O pai, desiludido com suas opções, a deserdou. Isso não foi problema. Ela ganhou fama ao descobrir riquezas arqueológicas e passou a registrar suas memórias em livros.

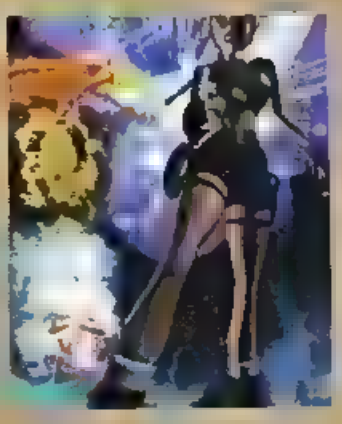
TENHA SEMPRE A MÃO OS COMANDOS DE SOBREVIVÊNCIA

COMANDOS BÁSICOS

↑	Andar para frente
↓	Andar para trás
←	Virar à esquerda
→	Virar à direita
□	Pular
X	Ação
△	Sacar arma
O	Rolar
L1	Olhar
L2	Abaixar
R1	Caminhar
R2	Correr
Select+R1	Usar Flare
Select	Inventário
Start	Mostruário

Os botões definem os comandos de diferentes formas. Se você tiver um controle Dual Shock, sua vida poderá ser muito mais facilitada usando o R3 (ou o analog da direita): pode manter-se em movimento, olhar enquanto corre e atirar ao mesmo tempo. Alguns comandos não têm segredo, mas outros merecem explicações. O botão de ação é o que define a ações de Lara, permitindo pegar objetos/itens, empurrar/puxar blocos, acionar alavancas, mexer em buracos, escalar parede, pendurar-se e atirar.

Lara normalmente corre, mas fica ainda mais rápido apertando o botão R1 quando ela estiver em movimento. Uma barrinha aparecerá e, quando a se esvaziar, Lara vai parar para recarregá-la automaticamente. Com o botão R1 pressionado, ela pode andar, o que é excelente para os movimentos perto de buracos ou de grandes alturas.



Mantendo o botão L2 pressionado, Lara ficará abaixada e pode se arrastar por pequenas aberturas/passagens. Algumas destas pequenas aberturas se encontram em lugares altos e em paredes. Para poder entrar por elas, Lara deve estar pendurada: mantenha o botão de ação pressionado, o L2 também e puxe para cima. Atenção: se o botão L2 não estiver pressionado e Lara não estiver pendurada na abertura, ela não entrará.

Apertando o botão Select, o seu inventário é mostrado. Aqui é onde você pode escolher a arma/item a ser usada ou salvar/dar loading em seu jogo (para salvar seu progresso, tenha dois blocos livres no Memory Card). Já o botão Start abre o mostruário em que estão concentradas as demais opções do game, como Screen Adjust, Statistic, que serve para saber seu desempenho: quantos Secrets pegou, quanto tempo levou para terminar a fase, o número de inimigos mortos, a quantidade de balas gastas e a distância percorrida.

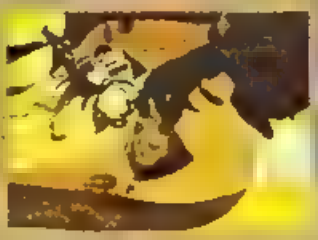
ACROBACIAS

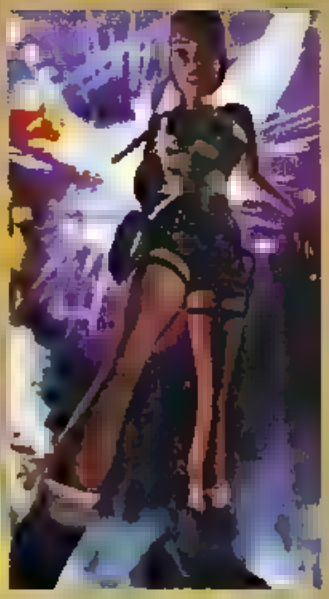
X+R1 .....Plantar bananeira
R1+□ .....Mergulhar
R2+□.....Corrida com mergulho
R2+L2.....Corrida com mergulho baixo

Estes comandos servem tanto para conseguir escapar de grandes perigos como para fazer apenas pequenos exibicionismos. Assim, sempre que estiver pendurado em alguma plataforma que tenha espaço na parte de cima para Lara ficar em pé, mantenha X e R1 pressionados e suba.

Se quiser entrar ■ água com estilo, você poderá mergulhar (mas a quantidade de água deve cobrir cerca de 70% da personagem ou ela quebrará o pescoço na queda). Para isso, basta manter R1 pressionado ao mesmo tempo que aperta □+↑. Se o pulo for de lugares altos, depois do salto fique apertando ○ para fazer um mergulho no estilo olímpico. Se for pular em lugares secos, procure os terrenos mais planos e você verá Lara dando uma cambalhota.

Quando estiver correndo, use o botão de corrida e sem soltá-lo, aperte □ para dar um mergulho para frente. Este comando ■ auxilia ainda a passar por entre lâminas circulares encontradas durante o jogo. Caso você precise chegar rápido em algum lugar e ainda tiver que entrar em pequenas aberturas no chão ou passar por portas se fechando, aperte e mantenha pressionado o botão L2 quando estiver correndo.





TOMANDO DISTÂNCIA PARA PULOS

Um grande segredo em Tomb Raider são as distâncias exatas para se fazer pulos correndo, principalmente quando se está em áreas pequenas (sobre um bloco, por exemplo). Com freqüência, você terá de realizar essas manobras pulos correndo em áreas pequenas.

Caminhe até a extremidade de onde o pulo será realizado. Dê, então, um toque para ↓, sem segurar o botão de andar, fazendo com que Lara dê um pulinho para trás: ela estará na posição exata de correr (normalmente, dai aperte e mantenha pressionado o botão de pulo para realizar o salto depois que ela der o segundo passo. Atenção: o termo "Pulo correndo" não quer dizer que você deve apertar o botão de correr, e sim o correr normal de Lara. Lembrando-se sempre disso, não há como errar quando for fazer pulos correndo.

ATENÇÃO

Quando passar de fase, livre-se do Flare (se estiver usando), evitando perda de itens ou travamento.

ORIENTE-SE

Ao abrir seu inventário, uma bússola será mostrada no canto inferior esquerdo. Ela será muito importante nas últimas fases, pois você precisará orientar-se por ela.

O INVENTÁRIO

Parte 1 - Itens

Alguns itens são recarregáveis, como os Small Medipack e Large Medipack. Eles servem para recarregar o life de Lara ou curá-la de envenenamento (quando envenenada, a tela fica ondulada). Você começa com Binoculars (binóculos), podendo usá-los para enxergar a grandes distâncias, com direito a aproximação e luminosidade. Os Flares, usados para iluminar áreas muito escuras, dentro ou fora da água, são de extrema importância também.

Outros itens coletados são permanentes, como a Crowbar e a LaserSight (mira infra-vermelha). Há outros utilizados apenas uma vez, como chaves e certos objetos. Para usar itens específicos, apenas fique próximo ■ ponto onde ele será usado e use o botão de ação abrindo automaticamente o inventário. Por fim, confirme o uso.

Certos itens devem ser combinados para criar um outro ou apenas para "trocar" conteúdos, como os Waterskins. Entre em seu inventário e o item que pode ser combinado mostrará a opção "Combine". Se escolher esta, será mostrado abaixo ■ itens com possibilidade de combinação – mas apenas um será o certo. O mesmo funciona com os armas e o LaserSight.

Parte 2 - Armas

Além de suas pistolas normais, pode-se pegar outras cinco armas: Shotgun, Uzi (metralhadora), Grenade Launcher, Crossbow e Revolver. Algumas armas possuem mais de um tipo de munição, como a Shotgun, que tem Normal Shotgun Shells, causando grande dano ao ser usada perto do alvo; e Wideshot Shotgun Shell, que espalha muito mais rápido e pode acertar mais de um alvo.

A Crossbow se divide em três: Crossbow Normal Ammo, Crossbow Poison Ammo (flechas venenosas que derrubam o inimigo com o tempo ou com mais de um tiro) e Crossbow Explosive Ammo (explode o alvo com um ■ mais tiros). Já a Grenade Launcher é a mais destrutiva mesmo com sua munição normal (explosiva). Há ainda a Granade Super Ammo (que se espalha ao primeiro contato com o alvo) e a Grenade Flash Ammo, que faz explodir cegando alguns inimigos.

O Revolver e a Crossbow podem ser equipados com o acessório LaserSight, que permite mirar em coisas específicas com precisão. Para equipar o LaserSight (pego em Alexandria), mantenha pressionado o botão L1.

SOBREVIVÊNCIA

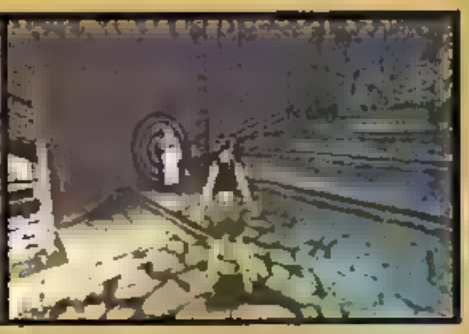
ANGKORWATT

Total de secrets 8/8

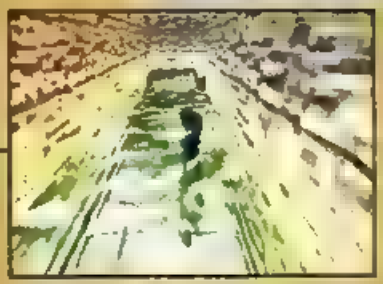
A cena em CG mostra a chegada do arqueólogo e aventureiro mais famoso do mundo, 15 anos atrás, em sua mais espetacular caçada num templo. Em certos momentos, cenas de conversação vão acontecer, mas você pode vê-las ou cortá-las apertando L1. Quando tiver controle sobre Lara, siga Von Croy.

PARTE 1 Siga os passos de Von Croy

Para começar a avançar por esta fase, não deixe de pegar o Gold Skull, o Secret #1, do lado esquerdo da escada. Pegar os oito primeiros segredos do jogo interfere diretamente na dificuldade da fase seguinte.

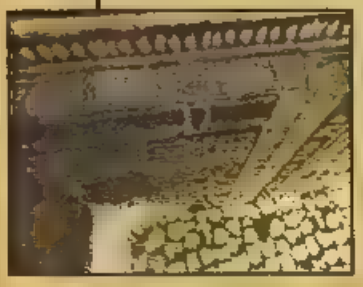


Seguindo Von Croy, ao descer a escadaria, ele aciona uma armadilha de estacas para poder passar (fique perto dele e espere ele passar primeiro). A seguir, Von Croy explica que você deve pular para o outro lado: chegue na ponta da plataforma e olhe para baixo para localizar o Secret (depois de pegá-lo, continue seguindo seu mentor).



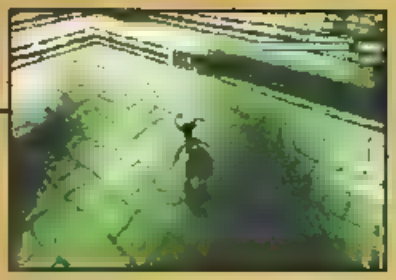
Do outro lado, você encontra um javali que Von Croy tenta matar. Lara chega adiante do lado de fora, onde há algumas corredeiras de água. Ele irá explicar os tipos de pulo, dando a você algumas oportunidades. Antes de pular, desça a parte plana até o outro lado e olhe para a última corredeira à direita para localizar o Secret #3. Volte e siga Von Croy. Você deve fazer dois pulos com corrida: eles são simples.

Caminhe para a borda da plataforma até Lara parar, então solte todos os botões e dê um toque para baixo, dando um pequeno salto para trás. Lara está na distância exata para correr e pular. Corra e aperte o botão de pulo (marque bem este comando e você não terá mais problemas com saltos a longas distâncias em espaços pequenos). Quando realizar o segundo pulo, você deve apertar e manter pressionado o botão de ação para agarrar na borda da plataforma seguinte. Sem soltar o botão, ponha para cima e Lara sobe. Mais adiante, Von Croy ensina como chegar numa abertura, usando a fresta na parede. Fique de frente para a abertura da parede, segure o botão de ação e ponha para cima. Sem soltar o botão, direcione para a direita e suba na abertura.



Siga-o pelo corredor até chegar numa grande sala com uma cachoeira. Pendure-se para descer (vire-se de costas, dê um toque para baixo e mantenha o botão de ação pressionado). Von Croy diz, então, para você atravessar o pequeno lago para ativar a ponte.

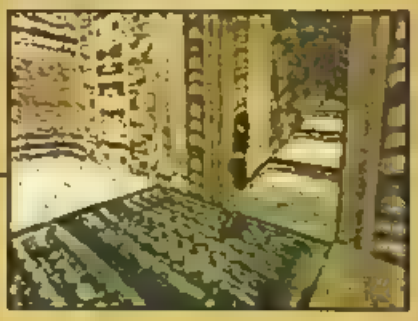
PARTE 2 Dificultando o caminho

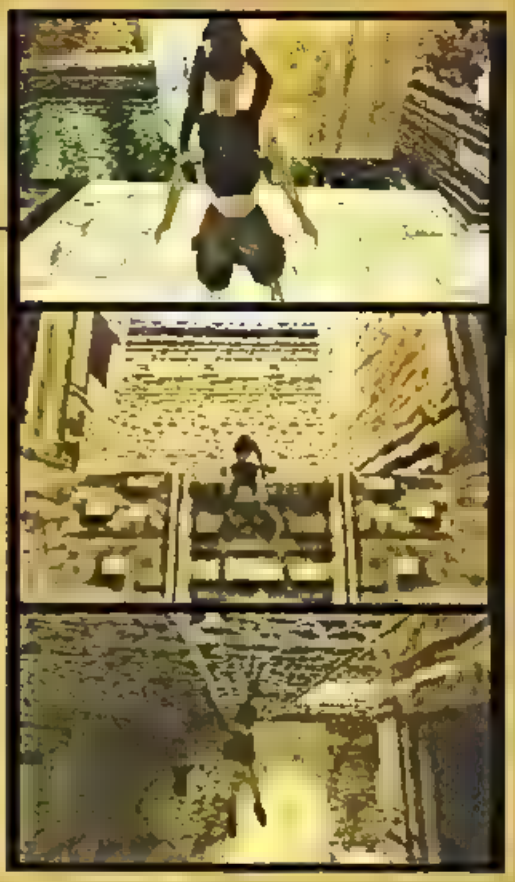


Caia na água e nade até o fundo, à direita, para encontrar o Secret #4. Ao pegá-lo, olhe para a cachoeira e entre por uma abertura do lado direito. Ali há um Small Medipack e um Large Medipack (use o botão de ação para pegá-los). Vá, então, para o outro lado da cachoeira para encontrar um lugar baixo para subir. Você pode nadar com a cabeça fora da água usando o direcional para se mover.

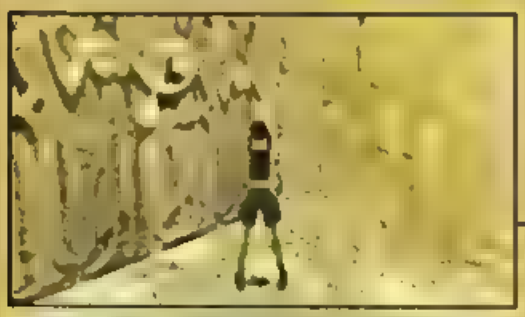
Ao sair da água, você encontra a alavanca que baixa a ponte. Fique de frente para ela e use o botão de ação para acioná-la (se você não estiver totalmente de frente, ela não se mexerá). Baixando a ponte, continue seguindo Von Croy.

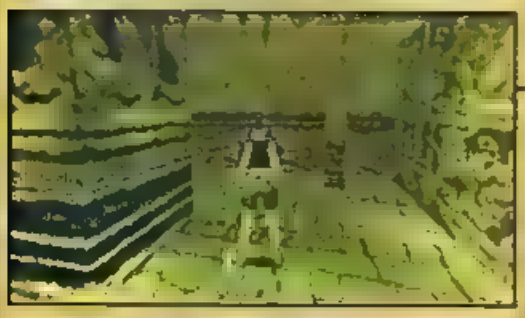
Depois de mais uma conversa, suba pela escada na parede para acionar outra alavanca no alto. Para descer, lembre-se de manter o botão de ação pressionado e dar um toque para baixo (Lara dará um pulinho de costas e se agarrará). Continue pelo caminho aberto para, no final, encontrar uma abertura do outro lado da grande sala. No teto há pequenas barras como uma escada no alto. Pule e aperte o botão de ação para se pendurar. Então siga até o outro lado e só solte o botão de ação quando estiver sobre o chão.

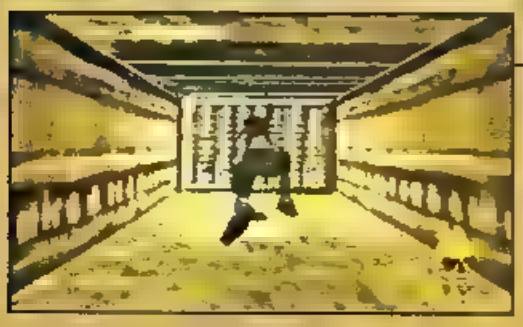




PARTE 3 Definindo o destino







O caminho o leva para mais uma área aberta, onde alguns javalis são encontrados. Ignore-os, mas tome cuidado (Von Croy tenta matá-los). Siga até o final do caminho. Antes de entrar pela passagem à esquerda, no final do caminho está o Secret #5. Indo pela passagem, você chega numa entrada com duas estátuas. Ao entrar, você encontra duas colunas à frente.

Vá até a coluna da direita para encontrar o Secret #6 e poder prosseguir. Nas estacas há um esqueleto satirizando Indiana Jones (a caveira está com chapéu e chicote). Não encoste nas estacas ou sofrerá dano. Do outro lado da sala, Von Croy está à sua espera.

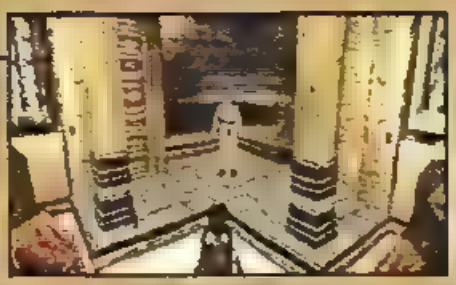
Ele avisa para você se arrastar pela passagem e desbloquear o caminho. Abaixe-se, entre pela passagem e siga pela outra entrada à direita para encontrar o Secret #7. Depois, volte para a passagem principal, pegando à esquerda para chegar numa sala, onde Lara encontra sua famosa mochila. Depois da cena, acione a alavanca para desbloquear o caminho para Von Croy: volte então até ele.

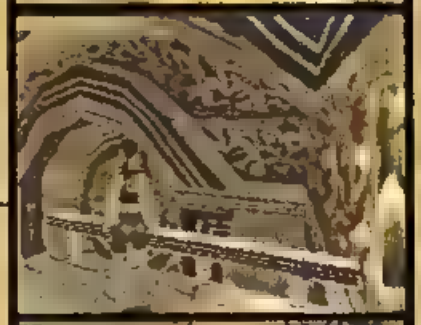
O caminho está cheio de armadilhas nas paredes (dardos). Von Croy aconselha a passar por ali correndo. Siga-o mantendo o botão de correr pressionado e, finalzinho, antes de a porta abaixar, aperte o botão de pulo para Lara dar um pequeno mergulho.

Se não conseguir, apenas arraste-se por baixo. Seguindo pela subida, você chega numa área aberta. Antes de seguir Von Croy, pegue o Secret que está bem acima de onde você veio (no canto da parede).

PARTE 4 Caminho mortal dos virtuosos

Quando chegar em Von Croy, já de posse dos oito segredos, ele abrirá a passagem do lado esquerdo em vez do direito. Esse trajeto o leva pelo caminho dos virtuosos, fazendo com que a segunda fase passe a ser um estágio mortal.





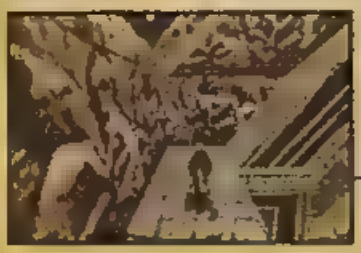
Na sala seguinte, Von Croy pede para Lara abrir a passagem. Olhe para perto do canto da parede, atrás de você, para localizar uma entrada. Quando estiver pendurado, aperte também o botão de abaixar para que Lara passe subir e fique abaixado (ou ela não responderá ao comando quando tentar subir).

Seguindo o caminho, você chegará numa passarela em que há uma corda. Fique na mesma direção da corda e, então, dê um pulo corrido e se agarre a ela. Quando se pendurar, não solte o botão de ação.

Enquanto a corda estiver balançando muito nem tente controlar Lara. Uma dica é esperar a corda parar de balançar. Só assim você poderá subir ou descer até seu limite ou escolher a direção colocando-se para os lados.

Se você não pegou todos os segredos, o outro caminho, o da direita, o leva a uma sala parecida — como segurança há água abaixo de você quando estiver na corda. Caso você tenha conseguido todos os segredos, então a dificuldade será maior. Se você cair, inclusive, há possibilidade de morrer.

Fique de frente para o outro pedaço da passarela e tome impulso (aperte o botão de corrida). Quando Lara estiver balançando com bastante força, sem soltar o botão de ação, aperte o de pulo para que ela se jogue até o outro lado sem correr risco de cair. Só pule quando o impulso do balanço da corda chegar no limite, ou no máximo um pouco antes.



Acione a alavanca que abre a passagem para a fase seguinte.

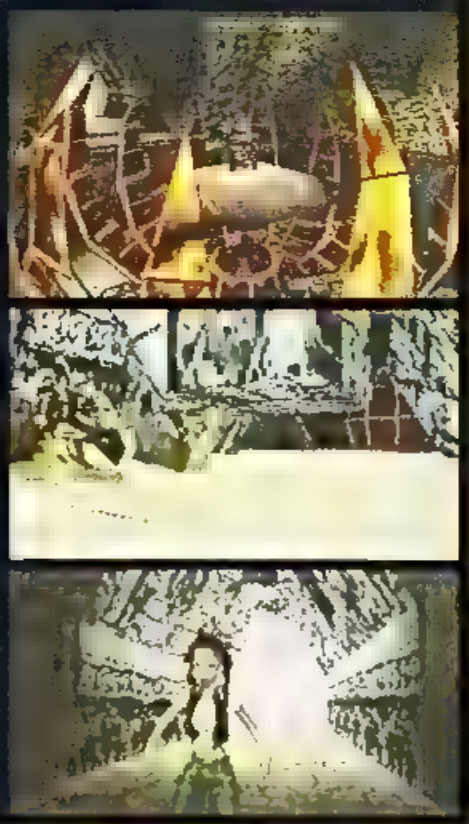
RACE FOR THE IRIS

Total de secrets 0/0

PARTE 1 Corrida mortal

Para começar, siga seu mentor. Depois do corredor, corra e pule a primeira abertura no chão. No segundo, desça para encontrar uma passagem à direita na parede escondida pela vegetação. Se chegar primeiro que Von Croy, haverá uma grade erguida na parede a seguir. Se ele conseguir chegar primeiro, o caminho começará a fechar. A saída, então, estará na passagem no alto à esquerda, escalando a vegetação.

PARTE 2 Jogada do destino - Lara



O caminho seguinte leva você até uma abertura no chão. Dê um pulo correndo para que Lara possa pular mais longe, mas não esqueça de agarrar-se. Se errar, apenas escale o paredão. O corredor seguinte o leva até a parte de baixo de uma ponte de madeira. Pule e grude-se nela. Vá pendurado até o outro lado. Chegando lá, escale os blocos de pedra e atravesse a ponte para chegar num grande portão.

Se o portão estiver fechado, haverá uma abertura na parede do lado direito. Use o botão de ação para Lara acionar outro botão e abrir caminho. O próximo corredor o leva até o final da fase, onde Lara encontra um globo gigante girando. Se você chegar primeiro que Von Croy, Lara estará traduzindo a escrita na placa de pedra.

Ele ironiza as proezas de Lara, dizendo que estas não são as aventuras de Lara Croft, e sim

de Werner Von Croy. Se Von Croy chegar primeiro, ele apenas mandará Lara acionar a alavanca para poder chegar ao globo. Chegando primeiro ou não, Von Croy esquece suas prioridades de arqueólogo aventureiro e ignora a advertência da placa de pedra que Lara traduz.

A cena mostra tudo desmoronando. Von Croy fica preso. Mas Lara promete que voltará para ajudá-lo.

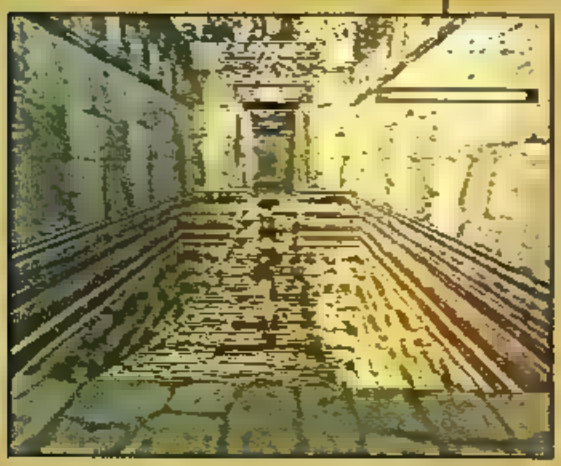
RACE FOR THE IRIS

Caminho dos virtuosos

PARTE 1 Pulos mortais

Do ponto de partida, siga Von Croy e, depois do corredor, há dois espaços no chão com estacas ao fundo. Tome a distância exata, corra e pule para não cair (se você é um veterano, pode fazer corridas seguidas de pulos seqüenciais). No terceiro pulo, a distância é maior.

Se correr e pular exatamente da ponta, poderá se agarrar a outra extremidade. Caso não consiga, a saída é escalar o paredão. Na sala seguinte, siga caminho pela esquerda – mais rápido e perigoso.



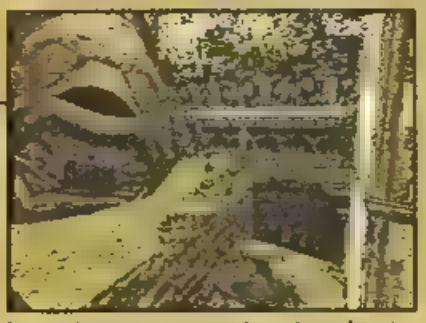
Cruze a ponte, que despencará aos poucos, e, quando pisar na parte escura, pule e mantenha o botão de pulo pressionado para saltar para a rampa adiante (se pular na última hora, Lara cairá nas estacas). O caminho agora o leva a uma área com água. Vire na primeira abertura à direita e siga pelo corredor escuro. Se chegar primeiro que Von Croy (bem provável), haverá outra ponte. Caso ele tenha cortado esta ponte, você terá de cair na água para continuar.

Cruzando a ponte depois do corredor, há uma passarela pela água e uma entrada. Seguindo por lá,

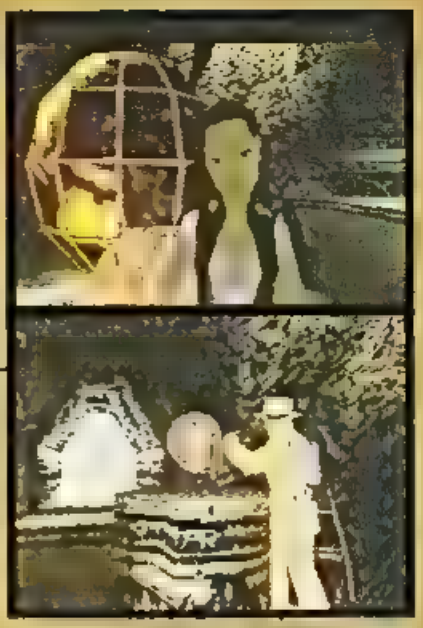
você chegará num grande espaço com espinhos. Mais uma vez, tome a distância exata e faça um pulo precedido de corrida para agarrar ao paredão do outro lado. O pulo seguinte exige mais precisão. Pule bem da ponta da plataforma, assim não perderá altura com as estacas. Caso contrário, escale rapidamente o paredão – mas cuidado com o life.

PARTE 2 Jogada do destino - Von Croy

Depois de pulos mortais, você enfrenta a sala seguinte que é muito escura. Suba por uma das duas entradas do lado esquerdo para cruzar uma ponte (caso Von Croy chegue primeiro, ele cortará a ponte, obrigando-o a usar a corda). Na seqüência, você deve avistar uma cabeça de pedra gigante. Vá pelo corredor e siga até ela para entrar pela boca — caso caia acidentalmente, suba pela vegetação na parede. Entrando pela boca da estátua, há uma seqüência de corredores escuros. Ao seguir por eles você chega no final da fase, onde Lara encontra um globo gigante girando.



Se chegar antes de Von Croy, você encontrará Lara traduzindo a escrita na placa de pedra. Von Croy passa a ironizar tal atitude de Lara, dizendo que estas não são suas verdadeiras aventuras, mas as de Werner Von Croy. Se ele chegar primeiro, apenas mandará Lara acionar a alavanca para poder chegar ao globo. Independente de Von Croy chegar primeiro ou não, ele irá esquecer suas prioridades de arqueólogo ao ignorar a advertência da placa de pedra. A cena mostra tudo desmoronando. Von Croy fica preso, apenas com a promessa da volta de Lara para ajudá-lo.

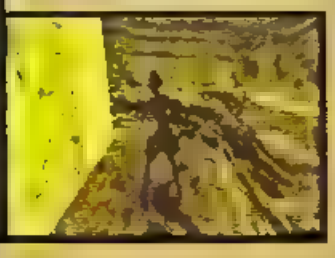


TOMB OF SETH Total de secrets 4/4

PARTE 1 O despertar do mal

Nesta fase, você deve vasculhar a sala onde se encontram os Flares. Desça o barranco e, durante a descida, note que existem pequenas erosões no chão. No primeiro ■ uma Shotgun e nas demais você pode encontrar outros itens. Quando entrar nos espaços, escorpiões aparecem — caso seja envenenado, a life de Lara vai ficar piscando e a imagem ondulada (use Small ou Large Medipack).

Você deve ser muito cuidadoso no uso dos Flares. Pegue um, desça a ladeira e verifique ■ erosões para coletar itens (Large Medipack). Se descer direto, a câmera vai mostrar a chegada de um chacal! Acabe com ele e siga para a direita da tela, quando estiver perto de uma coluna de pedra. Pule o buraco e acompanhe a parede à direita para chegar num espaço para encontrar o Secret #9.



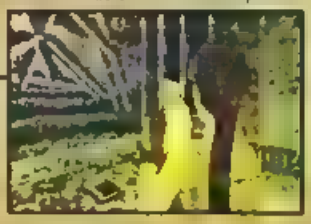
Descendo, siga para o lado esquerdo e você deve encontrar um Large Medipack no alto de uma rampa. Depois de pegá-lo, desça e vá para a parte escura, ao lado da passagem, para pe- ■ Small Medipack.

Entre pelo corredor para chegar numa sala que ■ fechará. Mate os escorpiões que aparecem (atenção: não mexa em nada!) e desça pelo corredor ao lado da porta que se fechou quando você entrou nesta sala.

PARTE 2 Areia e rolo de espinho

O corredor o leva até uma outra sala com um chão de areia baixo e uma placa com o desenho de um escaravelho. Desça e vá pegar o Secret #10 no espaço da parede ao lado. Mate ou ignore os escorpiões que aparecerem. Suba pela placa de madeira e volte até a sala anterior. Na sala onde o guia ficou existem estoques de Flares escondidos nos cantos escuros do local. Mexa nos buracos (num deles há Large Medipack) da parede para acionar um mecanismo que faz a areia ir para a sala de baixo. Siga para lá e agora você pode pegar o Eye Piece e um Small Medipack. Voltando para a sala anterior (vamos chamar o guia de Sahib), siga pela porta aberta.

Na sala seguinte, há blocos no meio e uma corda no alto. Siga pela esquerda, descendo a escadaria para chegar numa câmara-armadilha. Antes de avançar, deixe Sahib acionar a armadilha para que você possa pegar outro Eye Piece. Abra o inventário e combine-os para criar o Eye Of Horus.



Volte até a sala da corda e pendure-se nela, ficando de frente para abertura na parede. Tome impulso para chegar até lá, onde se encontra o Secret #11.

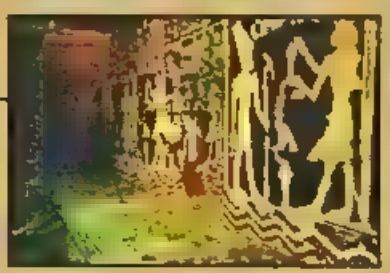
Antes de subir, olhe para cima e localize um rolo de espinhos dando a volta pela sala. Suba pela direita assim que ele passar e pule no espaço. Pegue o Small Medipack e suba as plataformas (fique abaixado para não ser acertado). Localize um espaço na estrutura ao lado e faça um salto correndo até lá. Chegando no alto da estrutura, fique tranqüilo quanto ao rolo. Pegue o Flare e olhe para o outro lado da sala: verá uma passagem. Quando o rolo passar, escorregue e pule da ponta da plataforma para chegar na entrada (haverá dano, caso não pule do ponto certo).

A entrada o leva por um corredor com alguns chacais. Acabe com eles e siga em frente para encontrar uma descida. Escorregue de frente e mantenha o botão de ação pressionado para se agarrar e não cair entre os escorpiões. Vá pendurado para o esquerdo e suba para pegar a Shotgun (caso a tenha pego antes, esta servirá como munição). Pendure-se e desça até o corredor da sala da areia.

PARTE 3 Provas de fogo

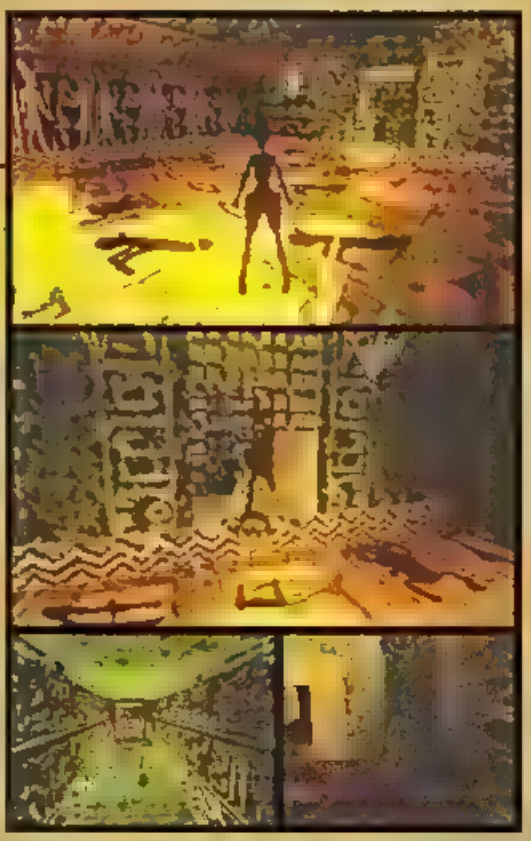
Volte até a sala da corda e use o Eye Of Horus no encaixe para abrir caminho. Acabe com dois chacais antes de chegar na sala da Esfinge. O caminho se divide em dois: esquerda e direita. Os espaços ao lado de cada caminho têm itens (Small Medipack e Uzi Clips).

Siga Sahib até a sala, onde ele ateia fogo no líquido para abrir uma porta. Da lance de escada, siga o caminho da direita na divisa. No corredor esverdeado tem um Small Medipack no buraco. Continue até chegar na sala com uma estátua rodeada de líquido inflamável. Vá pela passagem da direita chegando na sala com o chão de figuras e uma corrente. Mexa na corrente, abrindo caminho para Sahib atear fogo no líquido, acionando o puzzle.



No chão a sua frente, algumas figuras deixam passar luz. O segredo é chegar no outro lado da sala pisando somente nas figuras iluminadas. Pise em cima da primeira figura, dê um pulo simples até a figura seguinte (à direita) e pule na figura adiante. Pule para a do lado esquerdo e depois para a que está adiante. Algumas tochas na parede à sua frente se acendem e a grade se ergue. Caso erre o puzzle, volte até a corrente e dela siga o caminho que se abriu à direita. Você encontra outra Shotgun e outra corrente para reiniciar o puzzle (mexendo na corrente, saia correndo pelo outro corredor ao lado para sair antes que a grade desça).

Resolvendo o puzzle, você pega o Timeless Sands. Então siga pelo caminho aberto para chegar na Esfinge cercada por areia. Siga para a esquerda e procure a entrada perto da tocha.



PARTE 4 A grande esfinge

Antes de entrar, siga para a direita para chegar numa parede que será escalada ao lado da Esfinge. Escale a parede até o topo e acione a alavanca para abrir uma câmara ao lado do pé da Esfinge.

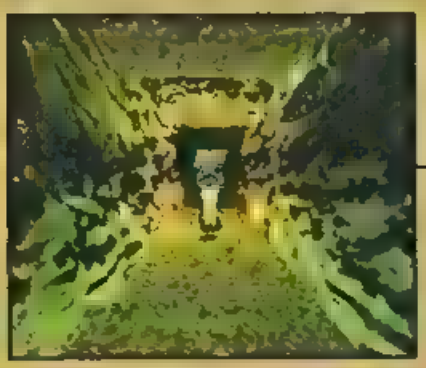
Antes de descer, caminhe até a extremidade da cabeça da Esfinge e olhe na diagonal à esquerda. Posicione-se bem e dê um pulo normal para cair na área plana da cabeça. Caminhe até o outro lado e repita o esquema para chegar em outra área plana, podendo pegar o Secret #12. Faça o caminho de volta até a alavanca e desça pela parede.

Entre na câmara ao lado para encontrar o Secret #13 (há possibilidade de não haver itens). Feito isso, entre pela passagem perto da tocha para encontrar Sahib, que sai correndo depois de traduzir algumas escritas. Vá pela passagem para chegar numa grande sala abaixo da Esfinge. No centro da sala procure por itens (Shotgun Shells e Small Medipack) e depois suba até a estátua do outro lado. Use a Timeless Sands na estátua para tirar a areia da Esfinge. Volte para a área de cima, mas mate o escorpião que aparece. Entre pela abertura abaixo da cabeça da Esfinge e desça pela passagem escura. Não deixe, no entanto, de salvar seu progresso antes.

BURIAL CHAMBERS

Total de secrets 5/5

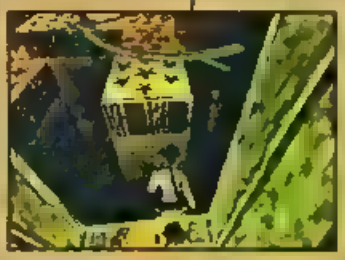
PARTE 1 Armadilha de estacas



Durante a descida, preste atenção no teto e tente localizar uma abertura. Antes de ficar completamente embaixo dele, pule e agarre-se na borda para pegar o Secret #14; depois escorregue até o fim. Puxe a alavanca aí perto e siga pela sala. Na seqüência, você encontra um pequeno compartimento com paredes cheias de buraquinhos e dois objetos coloridos em alto. Escorregue e mantenha o botão de ação pressionado para pegar a Hand Of Orion.

No mesmo momento, olhe à sua frente e note que há duas entradas (esquerda e direita). Dê um pulo rápido para a passagem da esquerda para poder pegar o Secret #15. Assim, escapa-se da morte quando dois objetos coloridos ficam em perfeito alinhamento e um monte de estacas sai das paredes. Continuando pelo corredor para chegar em mais uma armadilha de estacas saindo da parede, passe com cuidado quando elas se retraírem, e detone os vasos adiante para encontrar um Small Medipack. Mais à frente há outra armadilha de estacas. Passando por elas, você chega numa câmara escura. Use a Hand Of Orion no encaixe da parede ao lado, baixando as estacas da estrutura adiante, que libera o movimento das lâminas. Primeiro, desça e localize um Small Medipack à esquerda. Então volte.

PARTE 2 O sarcófago de Seth



Há outras armadilhas menores de lâminas sobre a estrutura que giram de uma ponta à outra. Estude primeiro o movimento das lâminas, para então se preparar para ir até lá. Você deve ignorar os itens e fazer pulos simples até a entrada do outro lado. Para isso, basta esperar a lâmina passar, dar um pulo da borda para a estrutura, um pulo de lado para a esquerda, outro pulo para frente e mais um pulo para esquerda.

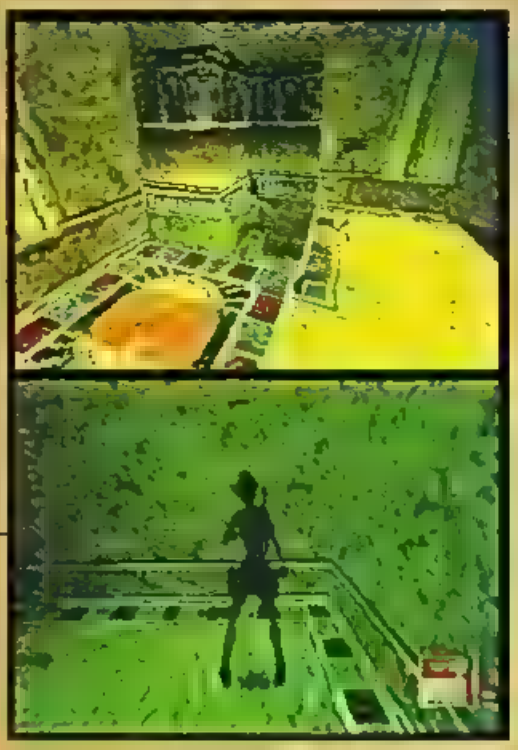
Para pegar os itens não há segredo. Você só deve ficar atento com as lâminas e pular no momento certo. Após passar por elas, você chega à sala do túmulo de Seth: uma cena mostrará a sala dos sarcófagos.

É importante que você não chegue perto do túmulo de Seth, ou perderá o segredo. Use um Flare e, no canto esquerdo, você encontra um Small Medipack. No canto oposto do outro lado da sala há Shotgun Shells.

Pegando os itens, siga pela passagem para chegar na sala dos sarcófagos. Siga em linha reta até lá. Então, caia no espaço à esquerda da sala para encontrar a entrada para o Secret #16.

Volte até o túmulo de Seth e suba pela pequena escada na extremidade para que a cena mostre Lara retirando o amuleto de Horus.

Ao retirar o amuleto, o espírito de Seth desperta, desencadeando o início de sua maldição: a destruição!



PARTE 3 Câmara da morte

Volte para a sala dos sarcófagos para empurrar a estátua para o ponto-chave do lado esquerdo a fim de abrir os túmulos. Chame a atenção das múmias para descobrir uma passagem em um dos sarcófagos. A passagem o leva até uma grande caverna rochosa. Saque as armas e fique atento com alguns chacais que aparecem da escuridão.

Acabando com eles, siga até a entrada da câmara que você avistará. Em vez de entrar, siga pela escadaria de pedra do lado esquerdo e perceba que há um vão do lado direito do chão. Desça nele e você descobre o Secret #17. Suba e localize uma ponte no alto da caverna. Ao atravessá-la, dois chacais estão nas escadas – eles se mexem e se aproximar.

Atingindo o final da escadaria, desça pelo buraco para chegar numa grande câmara com algumas estacas em suas paredes. Localize uma entrada do lado esquerdo na parede inclinada. Ao encontrá-la, suba pelos blocos do lado oposto.

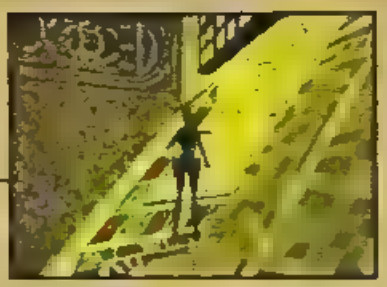
Quando estiver em cima deles, tome distância para fazer um salto correndo até o bloco abaixo da abertura da parede. Chegando no bloco, fique na direção exata da abertura e caminhe até a parede. Agora fique de costas para a abertura e dê um pulo até a entrada para pegar o Secret #18.

Desça e suba novamente no conjunto de blocos que o leva para cima das estacas. Faça um pulo correndo para chegar nos blocos, um acima do outro, para encontrar um deles que é passível de escalar. Suba por ele para encontrar uma alavanca no pequeno corredor que abre uma grade.

Volte até o local por onde chegou na câmara, para então seguir pelo portão aberto. Note que há duas alavancas, sendo que uma está na parede. Mexa na alavanca acessível para rotacionar a câmara. Para sair, pule para o buraco na parede a leste, para só então virar à esquerda e chegar no corredor.

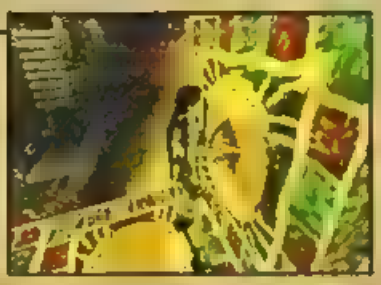
Ao final deslize até o chão. Há um buraco à sua direita. Pendure-se para poder descer e pegar o Hand Of Sirius. Vá pela passagem a oeste e escale um bloco para sair. Escale o próximo bloco, faça um pulo simples para se pendurar e subir. Depois arraste-se pelos espinhos.

PARTE 4 Múmias e tempestade de areia



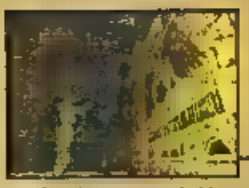
Agora uma passagem aparece na parede. Dê um pulo simples da extremidade do bloco para cair na entrada. Se tudo der certo, no fundo da entrada faça uma descida pela parede. Saia correndo em direção ao buraco e mantenha o botão de ação pressionado para agarrar-se quando cair. No final da descida, você chega numa câmara com uma corrente e duas múmias. Acione a corrente e ignore as múmias, seguindo para mais uma escalada.

Chegando no topo, sem soltar o botão de ação, tente ficar de pé e, neste momento, dê um pulo para cair em um lugar plano. Escale os dois blocos à direita e use o Hand Of Sirius para descer uma corda do teto. Alinhe-se a ela e faça um pulo correndo para se agarrar. Fique rente à abertura para balançar e soltar até ela. Pegue o Scrab Talisman no pedestal e saque as armas para acabar com dois chacais — um terceiro pode estar esperando quando descer novamente para a caverna.



No caverna, em vez de atravessar aquela ponte no alto, siga o caminho direto. Escale a grande escada na parede e no alto há dois vasos contendo Small Medipack e Shotgun Shells. Vá para a sala seguinte, onde há duas múmias e o Gold Serpent. Pegue o artefato, ignore as múmias e suba pela passagem na parede. Quando entrar, saia em disparada (use o botão de corrida) para chegar no outro lado — o teto está baixando.

No canto esquerdo, depois da corrida, está a abertura de saída. Escale e siga caminho até um grande buraco no chão. Certifique-se de que seu life esteja cheio, pegue o Large Medipack e pendure-se para descer (saia de cima da tocha). Mais uma vez na caverna, siga para aquela entrada da câmara que o levará a uma sala com chão de areia e uma múmia. Use o Scrab Talisman e o Golden Serpent nos receptáculos da parede para subir. A múmia vai levantar, mas o evite até a subida terminar.

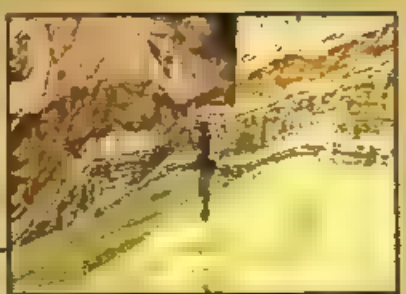


A cena seguinte mostra Lara tendo algumas visões e conseguindo traduzir algumas das escritas do amuleto: ela despertou Seth! Sahib aparece e tenta roubar o amuleto.

VALLEY OF THE KINGS

Total de secrets 3/3

PARTE 1 Um Jeep à disposição



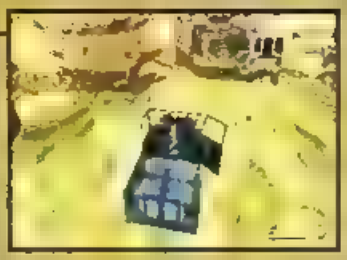
Equipe a Shotgun para matar alguns bandidos. Siga para a abertura escura do lado esquerdo de onde você está. Ao escalar pela entrada, você encontra o Secret #19. Acabe com as caras que aparecerem e verifique os corpos para encontrar itens como Uzi Clips e Medipacks.

Um deles deixa a Ignition Keys na areia. Vá para a outra área escura e, da entrada, olhe para a parede acima de onde você iniciou a fase. Tome posição para poder pular e se pendurar na parede. Chegando na parte de cima das rochas, você encontra o Secret #20.

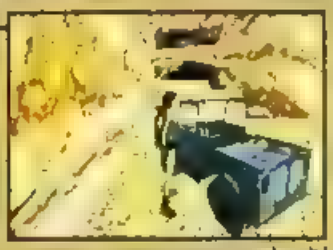
Coletando os itens, vá para o Jeep parado e use as chaves. Os comandos são: X = entra no veículo e acelera; □ = freio; R1 e R2 = marcha à ré ou direção normal, respectivamente (para poder dar marcha à ré, pare o carro e aperte R1; o mesmo vale para voltar a andar para frente); e ○ = sair do veículo (pare o Jeep em lugar plano).

PARTE 2 Perseguição a Sahid

Siga o Jeep de Sahib desviando das bombas que ele lança no caminho. O trajeto é simples e só requer cuidados como acelerar pouco nas grandes descidas e não cair em buracos ou bater em paredes com muita velocidade. Durante a perseguição alguns bandidos aparecem. Se possível, atropele-os!



Quando chegar numa subida, onde há um bandido atirando, saia do Jeep para matá-lo. Ande pela borda do buraco e pendure-se para se certificar de que dá para escalar a parede: mas cuidado para não cair! Pendurado, localize uma entrada para a parede ao lado.



Se tiver algum problema para entrar, fique abaixo da entrada, solte o botão de ação e segure-se em seguida para Lara se pendurar. Coloque o direcional para cima e mantenha pressionado também o botão de abaixar para ela entrar. Aqui você pega o Secret #21. Repita o esquema da entrada para sair e escalar para voltar ao Jeep.

Vá com o veículo pela rampa ao lado que forma uma ponte. Vire à direita e siga em frente. Acabe com mais bandidos. Quando chegar numa área alta e mais estreita, tome cuidado para não cair. Chegando numa segunda ponte à direita, pode haver outro bandido atirando em você. Entrando pela caverna no caminho, você termina a fase.

KV5 Total de secrets 4/4

PARTE 1 Caminho das rochas

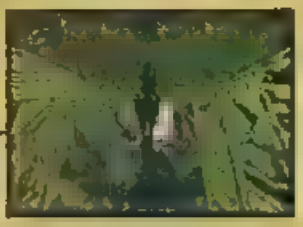
A caverna o leva até uma subida onde Sahib e seu Jeep o esperam. Desça do veículo para pegar alguns itens (Wideshot Shotgun Shells e Large Medipack) do lado esquerdo do lugar. Depois continue com o Jeep para seguir Sahib, esquivando-se das granadas.

Durante o caminho, depois da passagem na rocha adiante, você chega numa área dividida por uma duna. À direita tem um buraco e do lado esquerdo um cara numa plataforma de madeira. Destrua os suportes de madeira para derrubar o cara e atropelá-lo!

Depois, saia do Jeep e vá até a próxima entrada nas rochas. Antes de cruzá-la, perceba que há uma pequena entrada ao lado direito: nela está o Secret #22. Volte ao Jeep e continue o caminho pela entrada nas rochas. Do outro lado você chega numa área com plataformas de madeira à esquerda e encontra mais uma pessoa. Desça do Jeep e vá até o portão para pegar Large Medipack na parte escura do lado esquerdo. Depois vá para a estrutura do lado direito e procure uma falha para subir. Na plataforma, do lado esquerdo, há Shotgun Shells e no final à direita encontra um bandido. Passe por cima da caixa e desça pela abertura na plataforma do outro lado para pegar o Secret #23 (olhe bem para o chão) no final do caminho. Volte até a caixa, depois vá para a parte de cima da plataforma, onde há um espaço na parede com um Large Medipack. Fique paralelo à corda e faça um salto correndo para alcançá-la. Balance até a estrutura do outro lado e siga para a direita. Na parte alta da parede tem uma alavanca: agarre-se nela para abrir o portão.

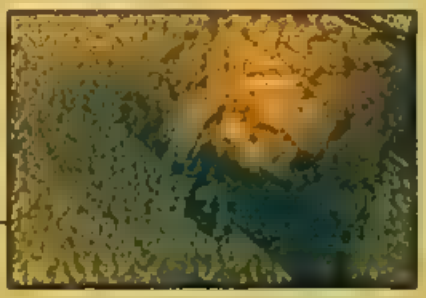
PARTE 2 Encontro com um velho amigo

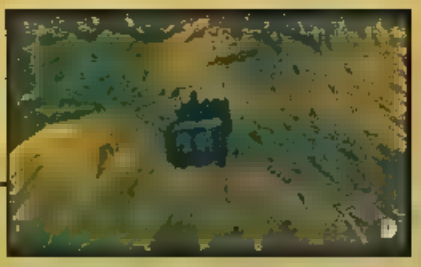
Volte ao Jeep e siga com ele pelo caminho aberto, tomando cuidado na subida: bolas de espinhos descem de ambos os lados. Quando sair do túnel, desça do Jeep e retome a pé. No teto do túnel, você verá uma abertura onde estará o Secret #24.



Ao seguir Sahib, cuidado para não cair num dos buracos pelo caminho. Quando você estiver passando no meio de dois deles, numa área aberta, desça do Jeep e localize a parede escalável (ela estará cheia de marcas). Desça até o final para localizar uma abertura. Posicione-se de forma que Lara fique pendurada acima do buraco da parede. Agora, solte-se e agarre na abertura abaixo, mantendo o botão de abaixar pressionado para entrar no buraco. No fundo desta entrada estará o Secret #25. Escale de volta e continue com o Jeep.

Chegando na área mais acidentada, atenção total: existem buracos escondidos atrás das dunas de areia! Dirija até o morro mais próximo e mantenha à esquerda. Sahib deve ter sumido. Então siga para o norte e, depois das dunas, para o leste. Um bandido aparece numa estrutura. Acabe com ele e siga para o sul. Fazendo tudo de maneira certa, você chegará numa área com uma entrada no meio das rochas. Entre nela e termine mais uma fase.



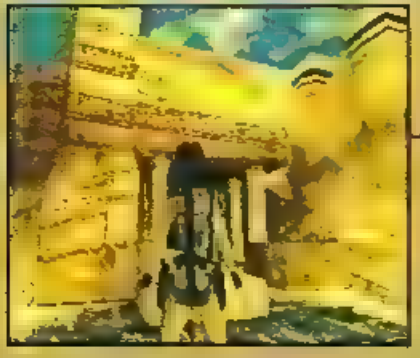


Lara encontra-se com um velho amigo que a informa sobre o amuleto e fica sabendo que Von Croy também está atrás do amuleto de Horus. Agora ela deve encontrar escritas que explicam como impedir o poder de Seth.

TEMPLE OF KARNAK

Total de secrets 4/4

PARTE 1 Explorando o templo



Após chegar ao templo, escale as pedra para encontrar uma área com alguns caminhos. Mate todos os escorpiões e não deixe de pegar o Small Medipack. Marque bem este ponto do obelisco (a torre).

Vá para o sul onde há uma estrutura com três entradas. Entre pela passagem do meio e, depois do bloco no caminho à esquerda, aparecerá um buraco no chão. Arraste-se por ele para chegar numa sala contendo o Secret #26 (que são os itens dentro dos vasos; alguns escorpiões estão escondidos). Da região do obelisco, siga na direção da entrada rente ao obelisco, onde há um bloco inclinado, mas que pode levantar. Vire na extremidade dele e vire-se de costas deixando Lara alinhada com uma área plana no teto. Dê um pulo de costas para chegar na parte de cima da entrada onde tem Wideshot Shotgun Shells. Siga pela passagem abaixo para encontrar uma sala com uma porta fechada à direita. Na sala seguinte, Lara vai olhar automaticamente para a parte alta.

Escale o bloco para chegar até duas grades e pule para a divisa ao lado. Em cada canto da divisa uma parede com abertura. Mexendo nelas as grades são abertas (não esqueça de pular para o outro extremo da sala para pegar alguns itens).

PARTE 2 Os segredos do fundo do poço

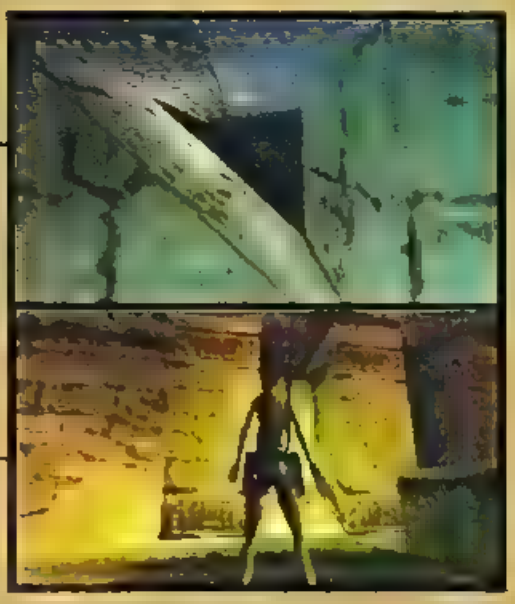
Vá até as grades abertas e numa delas você encontra o Canopic Jar. Após pegá-lo, uma cena mostra onde você deve ir. Volte ao andar abaixo e mergulhe no poço ao lado com um Flare acesa para pegar mais (Flares) no fundo. Nade pela abertura da parede e, no final do corredor, haverá uma porta de pedra. Abrindo-a (botão de ação), você terá acesso a mais um trecho submerso.

Ao fazer a curva ■ final, olhe para a parte de cima, onde deve haver uma abertura com o Secret #27. Entrando na água,

continue pela passagem até chegar num corredor fechado e olhe para a parede da esquerda para localizar uma abertura com formato "V". O Secret #28 está dentro dele (alguns itens). Saia e vá tomar fôlego para voltar à superfície.

Fora do poço, volte ao obelisco e siga para a esquerda. Do outro lado da parede podem aparecer escorpiões. Antes de descer do bloco que separa o caminho, repare no solo inclinado à direita. Faça um pulo correndo até lá e escale o alto da estrutura para encontrar Small Medipack, Shotgun Shells e Uzi Clips. Depois desça e, avistando uma figura de pedra na coluna, vá para a área fechada à esquerda onde haverá uma abertura no chão e Flares no bloco.

A abertura o leva até aquela sala mostrada ao pegar o jarro. Vá até as colunas na parede do lado esquerdo e olhe no espaço entre as duas



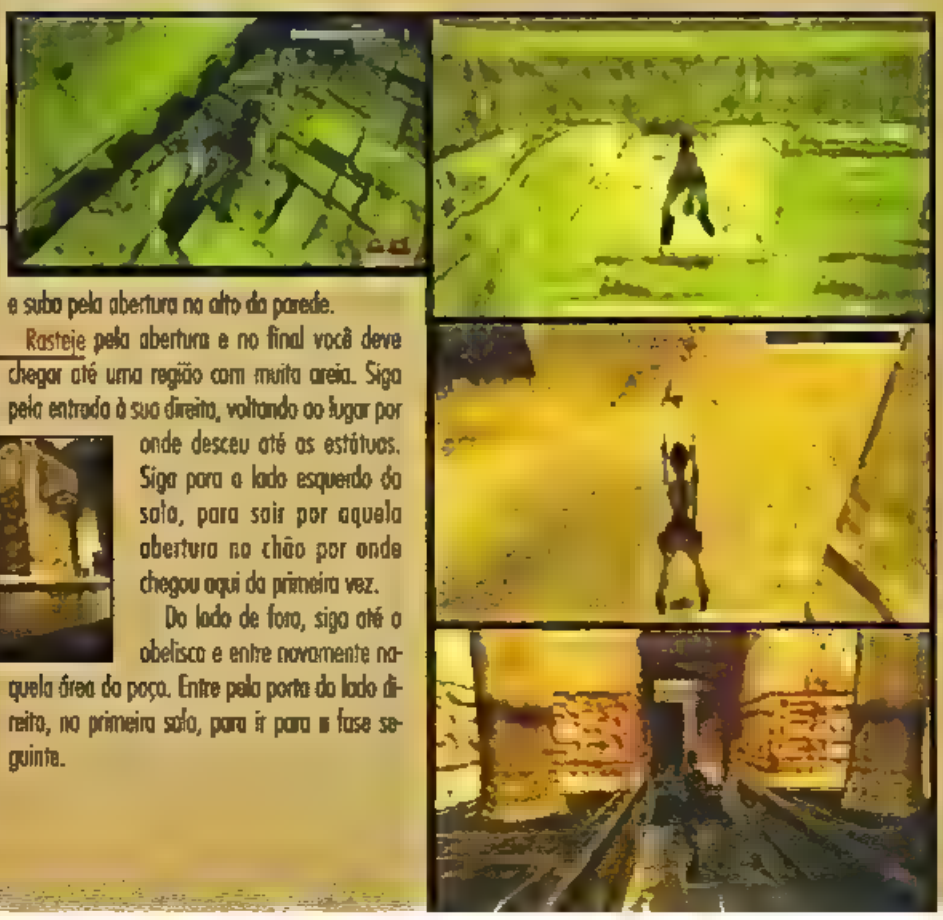
primeiras. Entre pela abertura para encontrar o Secret #29. Agora você deve chegar do outro lado da sala pendurando-se ■ teto (na parte baixa do chão tem Flares). Do outro lado, suba ■ área mais alto e acione ■ botão ■ parede, abrindo uma porta do outro lado da sala.

PARTE 3 De volta ao obelisco

Olhando para o grande espaço no chão à sua esquerda (esteja de frente para o outro lado da sala), um Small Medipack ficará à vista. Pegue-o e vá até a porta aberta para mexer na abertura da parede baixando uma coluna. Vire-se e desça pela escada para encontrar a abertura pela qual você deve descer (atenção com o life!).

Onde você chegou existem duas estátuas, e, atrás de você, um Large Medipack sobre o bloco. Olhando para as estátuas, vá para a parte de trás da que está do lado esquerdo (note uma abertura no alto da parede) e coloque o Canopic Jar. Uma porta se abrirá.

Antes de deixar o local, siga pela grade aberta ao fundo para chegar até uma área com água corrente! Vá para o lado direito até chegar na parede, então caia aí perto para não ser puxado pela correnteza. Abaixo você deve encontrar Shotgun Shells. Volte até a estátua, na qual usou o vaso,



e suba pela abertura no alto da parede.

Rasteje pela abertura e no final você deve chegar até uma região com muita areia. Siga pela entrada à sua direita, voltando ao lugar por onde desceu até as estátuas. Siga para o lado esquerdo da sala, para sair por aquela abertura no chão por onde chegou aqui da primeira vez.

Do lado de fora, siga até o obelisco e entre novamente naquela área do poço. Entre pela porta do lado direito, na primeira sala, para ir para a fase seguinte.

THE GREAT HYPOSTYLE HALL

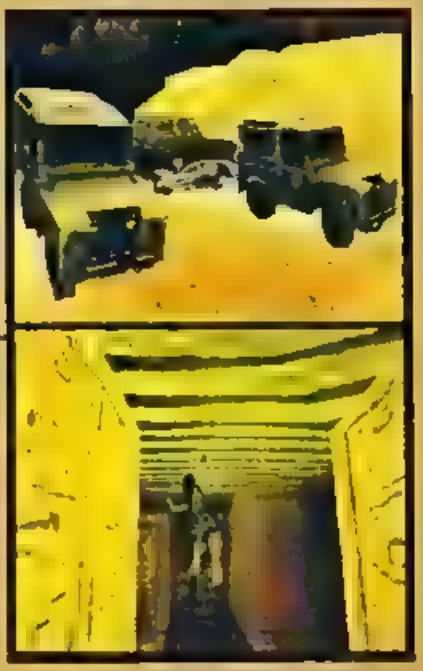
Total de secrets 0/0

PARTE 1 Von Croy e seus capangas

A fase é ligada a anterior, com bons itens para serem recolhidos (ao voltar nesta fase, haverá inimigos). ■ lado de fora, saque as armas ao ir pelas colunas para matar escorpiões e pegar Flares e Small Medipack.

Antes de seguir para a passagem do outro lado, olhe para as ruínas de pedra na parede à esquerda, localizando Shotgun Shells. Suba na pedra alta do chão para, mais a frente, subir nas divisas do teto. Vasculhando bem todos os cantos, você deve encontrar Shotgun Shells (acima da passagem), enquanto do lado oposto há Flares.

Mas antes de pegá-los, pendure-se no teto ■ continue pendurado até o lado direito para procurar pelos cantos escuros Uzi Clips e Wideshot Shotgun Shells. Em vez de descer por uma das aberturas, volte pendurado para pegar ■ Flares. Ainda pendurado, siga pelo pedaço de chão, encontrando Uzi Clips e Small Medipack no final. Desça por aí e siga até o precipício — uma cena mostra a chegada de Von Croy e seus capangas ao templo. Observe bem o teto. Fique direcionado para a outra margem para não bater no teto baixo. Faça um pulo correndo e agarre-se na outra extremidade. A área seguinte tem duas aberturas: bem na frente e outra do lado esquerdo. Siga pela primeira e terá Uzi Clips do lado esquerdo. À direita, escorregue para o fi- ■ da fase.

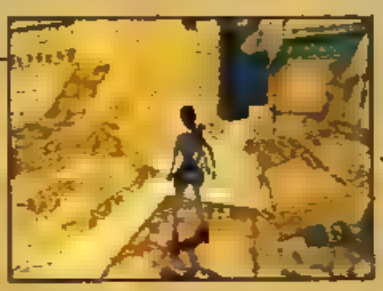


SACRED LAKE

Total de secrets 0/1

PARTE 1 Morcegos e crocodilos

Vá pela passagem e saque as armas para acabar com morcegos no canto à direita, e crocodilos à esquerda. Pegue o Small Medipack sobre a pedra e acabe rapidamente com os répteis.



Seguindo para a esquerda, você avista uma pequena abertura na parede que o leva até o ponto-chave desta fase. Vá para a água e nade até o outro lado, mas esteja equipado com a Shotgun para matar crocodilos.

Depois siga pela área seca para encontrar uma entrada iluminada por tochas. Saque ■ pistolas para acabar com ■ morcegos, para só então descer pelo buraco iluminado por uma única tocha ao fundo.

Agora caminhe até chegar na inclinação em direção a um poste meio esbranquiçado. Ficando na direção exata do poste, escorregue pela inclinação para chegar até ele.

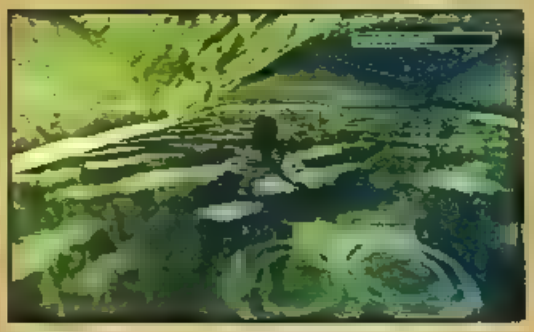
PARTE 2 Em busca da segunda Canopic Jar

Chegando ao poste, olhe para o alto do lado direito para avistar um outro. Suba pelo poste e alinhe-se um pouco mais alto que a plataforma ao lado. Fique então de costas para ele e pule virando no ar (agarre-se, se algo der errado). Escale este outro poste e pule de costas para o espaço acima, seguindo pela abertura no alto da parede.

Você vai encontrar uma corrente que abre a grade perto de onde matou os crocodilos. Volte até os postes e pendure-se na plataforma em vez de agarrar-se no primeiro poste para descer. Pule e use o segundo poste para descer e depois caia na água, pegando o Small Medipack e Flares antes de ir embora.

Chegando até o ponto onde matou 4 crocodilos, acabe com mais dois deles antes de seguir pela grade aberta. Feito isso, nade em linha reta, por baixo da água, para do outro lado ir por baixo do grande bloco grudado na parede. Acione a alavanca abaixo dele para abrir uma segunda passagem submersa. Saia da água e vá pegar Shotgun Shells e Small Medipack nas extremidades secas.

Entre pela abertura já existente e abra uma porta de bordas de ouro. No caminho você deve dobrar à esquerda, depois à direita e, novamente, à direita. Quando chegar até outro ponto de curva, há uma passagem para cima e outra para a direita. Siga por esta última para poder tomar fôlego e encontrar um Large Medipack. Volte até o ponto



de curva e siga pela passagem acima, que leva a uma sala submersa com um grande espelho ao fundo.

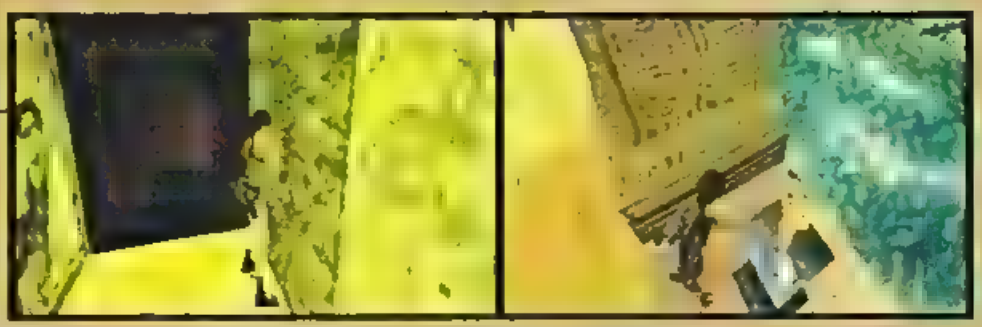
Olhe para o espelho para ver uma entrada camuflada no teto (não use Flares). Ela o leva até a sala do segundo Canopic Jar, abrindo o portão de saída assim que pegar o artefato. E não deixe de pegar Uzi Clips. Nade até a área dos crocodilos e entre pela outra passagem submersa ao lado, para terminar esta fase.

TEMPLE OF KARNAK (revisitado)

O primeiro pedaço da chave do sol

De volta ao templo, você sairá na área das estátuas. Usando o segundo jarro atrás da outra estátua, será possível caminhar sobre a água.

Vá pela água até a outra grande estátua – atrás dela há uma passagem e Uzi Clips. O caminho o leva para uma piscina com crocodilos. Acabe com todos eles e pegue Shotgun Shells (no fundo da piscina e em uma das margens).



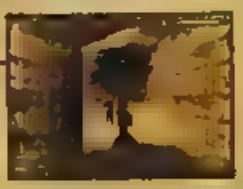
Nade por uma abertura dentro da água para chegar até uma sala com um interruptor. Acione-o para baixar a grade que guarda a Hypostyle Key e o Sun Goddess.

Volte até as estátuas dos jarros e saia novamente por aquela abertura no alto da parede, perto de onde você usou o primeiro vaso. Quando sair da passagem, use a Shotgun para acabar com um dos capangas de Von Croy do lado direito. Vá para o obelisco e acabe com mais um deles na entrada da passagem e prossiga para a fase The Great Hypostyle Hall.

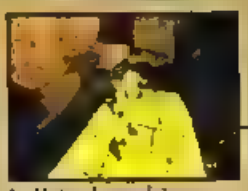
THE GREAT HYPOSTYLE HALL (revisitado)

PARTE 1 Os capangas "ninjas" de Von Croy

Saia com a Shotgun e fique atento aos novos capangas ninjas de Von Croy – eles podem defender seus tiros quando girarem as espadas (aliás, bem estranhas). Quando eles começarem a rodar suas espadas, guarde a arma e saque em seguida para eles abrirem a guarda (verifique os corpos para pegar itens).



Vá diretamente ao precipício (aquele do teto baixo), mas não chegue perto dele antes de acabar com mais capangas. Só então pule o precipício novamente. Depois dele, duas entradas. Agora é o momento de você seguir pelo existente no canto esquerdo. Entrando por lá, o corredor o leva até uma porta onde a Hypostyle Key deve ser usada. Equipe a Shotgun e acabe rapidamente com mais dois capangas (fique pulando de um lado para o outro para dificultar o acerto daquele que está com a metralhadora). Matando os dois, pegue os Uzis no corpo do ninja que estava atirando e examine esta área antes de começar a avançar para os demais.



Na área seguinte há mais um capanga que aparece ao pegar os Shotguns Shells sobre o bloco. Siga para a terceira área onde encontrará Flares e mais um ninja armado. Volte até a área anterior e suba no bloco mais alto do lado esquerdo para poder fazer um pulo correndo e agarrar-se na plataforma. Subindo nela, pendure-se no teto e volte para a terceira área, seguindo para a direita para encontrar uma alavanca na parede. Você deverá erguer uma portinhola na área anterior.

PARTE 2 O segundo pedaço da chave do sol

Derrube o ninja que virá pendurado e volte, pendurada, para a área anterior, indo para as plataformas do lado esquerdo. Depois de pegar a munição, suba pelo lado direito. Acima, do outro lado da coluna que barra o caminho, a câmera ficará distante chegando perto de uma pedra sobre a coluna: atire nela!

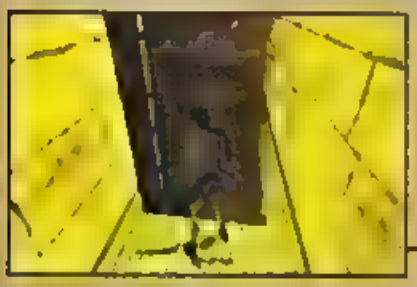
Vá a ponta da plataforma, onde a pedra estava. Faça um salto correndo para a inclinação e agarre-se para descer com segurança até o buraco. Nele há duas aberturas (a que está do outro lado da pedra guarda Uzi Clips). Siga pela outra que está escura, dando acesso a um corredor. No final dele, suba pela abertura do teto que dá acesso a três salas iguais, com um tipo de "vaso" de cabo lateral. Girando estes "vasos", uma grande coluna abaixo será alinhada para uma pirâmide azul. Gire o vaso em sentido horário, deixando o cabo na mesma direção do busto na parede. Na sala seguinte, repita o mesmo procedimento. No último sala, gire o vaso em sentido anti-horário, alinhando o cabo com o busto.

Volte até o corredor e entre pela passagem à direita, chegando na pirâmide azul. Puxe a corrente para que a pirâmide exploda e pegue o Sun Disk. Abaixo da abertura do meio na parede, há um alçapão (se quiser, entre na abertura do meio e na da direita para pegar Shotgun Shells e Uzi Clips, respectivamente). Indo pelo alçapão, você volta à fase Sacred Lake.

SACRED LAKE (revisitado)

Total de secrets 1/1

PARTE 1 O caminho das três portas



Você chegará até as duas colunas cercadas por água. Dentro da água você pode pegar Shotgun Shells e Small Medipack, mas cuidado com escorpiões. Abra seu inventário e combine o Sun Disk com o Sun Goddess para obter o Sun Talisman, usado na pequena ponta entre as duas colunas: três portas vão se abrir.

Siga primeiro para a porta à sua direita para pegar Small Medipack pequeno espaço. Depois siga para a porta rente a esta para chegar até o Secret #30 (salve antes de ir recolher os itens). Faça um pulo correndo até a plataforma atrás do poste para pegar Flares. Depois desça e entre na água para pegar Wideshot Shotgun Shells numa abertura e avistar uma porta com borda de ouro (ao lado dela tem Small Medipack). Abra a porta e nade rapidamente pelo corredor para chegar até uma sala contendo Wideshot Shotgun Shells, um Large Medipack e Crossbow Ammo.

Ao voltar para a parte do poste, dê a volta ao redor da coluna para recolher Uzi Clips e entrar em outra passagem com Shotgun Shells. Volte então até as três portas e entre pela última.

PARTE 2 Reencontro com Von Croy

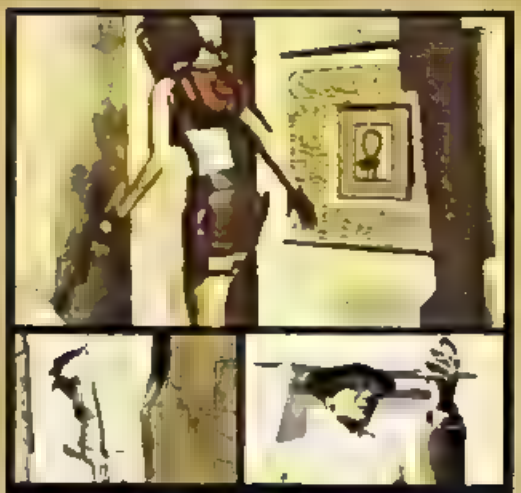
Suba pelos blocos perto da coluna e pendure-se na parte baixa do teto. Quando chegar a divisa de caminhos, vá até a abertura na parede à esquerda (alguns morcegos vão aparecer).

Pendure-se e entre no buraco, onde se encontram Small Medipack, Uzi Clips e Shotgun Shells. Desça e pendure-se de novo, seguindo até a entrada do outro lado da sala. Após a abertura, suba pelo lado esquerdo, ao fundo, para pegar Uzi Clips.

O outro caminho dá acesso à área mais alta da sala anterior. Para chegar lá, faça um pulo correndo e agarre-se.

Quando estiver acima do ponto por onde veio pendurado, olhe para a esquerda e veja a abertura por onde deve seguir (faça um pulo correndo e agarre-se). Desça com cuidado do outro lado e acabe com os morcegos.

Na área abaixo estará a saída e uma safeta à esquerda que contém Flares e Uzis (servem de munição, caso já os tenha pego). Na área seguinte, prossiga até as duas estátuas para Lara usar o amuleto de Horus.



Entrando no templo de Semerkhet, o espírito guardião recepcionará Lara. Von Croy aparece e, depois de uma rápida conversa, prende Lara.

TOMB OF SEMERKHET

Total de secrets 7/7

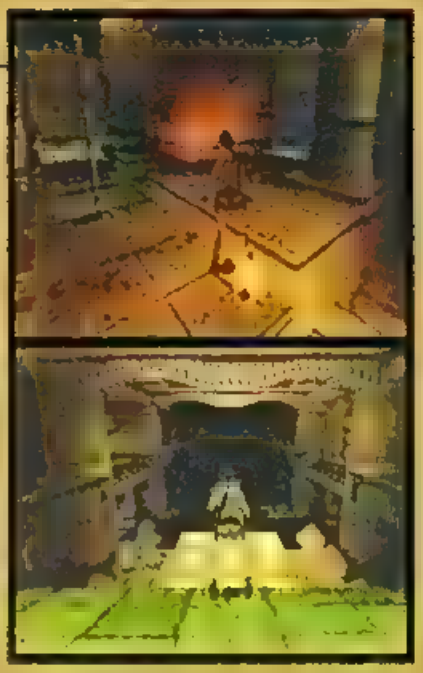
PARTE 1 A sala do tabuleiro

Ao destruir os vasos, você pode pegar Uzi Clips e um Large Medipack. Escorregando pela descida em frente, um monte de escaravelhos virão em sua direção (se deixar que um deles encoste em você, o life se esvazia rapidamente). Saia correndo na direção deles e agarre-se na parte baixa do teto.

Vá pendurado e, ao final, você chegará até um poste que dá acesso a mais dois andares abaixo. Desça ao primeiro e pule do poste para pegar a tocha perto do fogo. Acenda-a (botão de ação), volte até o poste e jogue a tocha pela abertura. Depois desça.

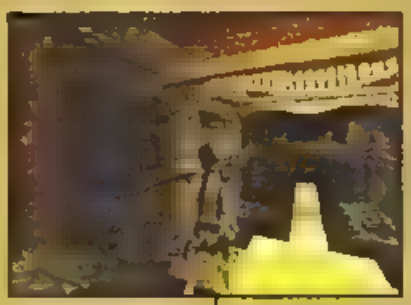
No andar de baixo, existem muitos escaravelhos. Quando for pegar a tocha, pule do passo por cima deles — o fogo os manterá afastados. Nesta área existem três buracos na parede e é necessário soltar a tocha para mexer neles. Fique de costas para a chama acesa nesta sala e mexa nos buracos da esquerda para a direita (ou vice-versa). O esquema é o seguinte: fique distante do buraco, pule e jogue a tocha ao mesmo tempo para poder mexer no buraco rapidamente. Dois dos buracos vão abrir caminho no andar de cima e, em um deles, haverá Small Medipack (atenção com o life ao mexer nos buracos).

Suba para o andar superior e penetre na passagem entre os dois vasos (num deles há Small Medipack). Na saleta seguinte, a parede da esquerda é uma porta camuflada. No final do corredor, pendure-se para chegar até a sala do grande tabuleiro.



PARTE 2 Buracos que cospem fogo

Vendo o tabuleiro, olhe para a parede do lado esquerdo para avistar uma escada. Pule pela plataforma para chegar até a escada e suba (lá em cima, ponha para a direita). Lá estará o Secret . Quando descer, pule para o tabuleiro.



Vá para a passagem abaixo da figura para encontrar duas escadas na parede. O corredor a seguir o leva até uma área com três buracos que expelem fogo. Equipe a Shotgun para matar dois chacais que aparecem, depois vá até os buracos. Dois deles param de cuspir fogo por alguns segundos. Chegue a mais perto que puder do buraco esquerdo e use o botão de ação (assim que o fogo parar) para pegar Small Medipack — afaste-se rapidamente. Vá para o terceiro buraco, o da esquerda, e depois vá no do meio que abre passagem do lado direito da tela (caso fique em chamas, há água em ambos os laterais desta sala!). A passagem leva até uma piscina e seis buracos de fogo à esquerda. Fique no meio deles e, acionando todos, você pegará Shotgun Shells e Small Medipack, além de erguer uma grade na sala anterior e abrir a saída (a sala vai tremer). Do lado oposto à piscina, vá pendurado até a saída. Do lado direito, suba pelo engradado e faça um pulo correndo até a plataforma. Nela há outro buraco de fogo. Acione-o para que o fogo, na sala abaixo, se apague. Ainda na plataforma, vá para o outro extremo e pendure-se para seguir, ainda pendurado, pela parede. Na entrada à direita, vá para pegar o Secret #32.

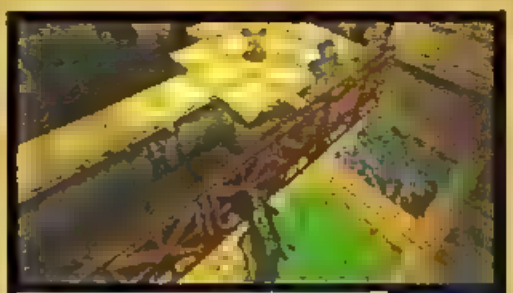
PARTE 3 As regras do jogo

No chão, desça pela ladeira rente aos três buracos de fogo e pegue a placa Rulles Of Senet – a câmera mostrará uma portinhola se abrindo. Volte para a sala do tabuleiro e suba pela escada na parede do outro lado. Dê um save – você decidirá entre dois caminhos. O jogo Senet será contra um espírito. Examine a Rulles Of Senet para saber as regras:

1. Existem quatro plaquinhas do lado esquerdo da sala, que têm duas cores: branca e preta. As brancas determinam o número de espaços que as peças se movem (suas peças são as coloridas). Se as quatro plaquinhas ficarem da cor preta, uma de suas peças pode mover-se por seis casas, tendo ainda direito a uma jogada extra. Caso uma de suas peças pare sobre um símbolo Ankh (a cruz egípcia), também terá direito a uma jogada extra.

2. Duas peças não podem ocupar o mesmo espaço (a sua e a do oponente). Se uma de suas peças cair no mesmo casa em que está a do oponente, esta será mandada para o ponto de partida (isso não ocorre quando são suas peças).

3. Caso não haja peças suas que se movam sem cair na mesma casa, ou mover o número de casas necessários para chegar ao final do tabuleiro, o turno será passado ao outro jogador.

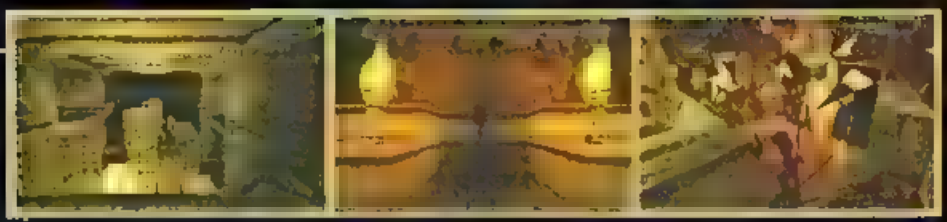


COMO JOGAR

Existem três quadros coloridos referentes às suas peças. Use o botão de ação para virar as plaquinhas e pise sobre o quadro da cor referente à sua peça para ela se mover. O primeiro que levar as três peças até o símbolo Ankh, no fim do tabuleiro, ganha! Se vencer a partida, poderá pegar o caminho mais rápido, mas perderá os segredos. Se não conseguir, o caminho será difícil, mas terá a chance de pegar os segredos.

PARTE 4 Vencendo o Senet

Grades se erguem pelo tabuleiro, formando caminho até o outro lado da sala. Suba pela escada e siga o corredor ao lado para chegar até o ponto onde poderá subir na primeira plataforma. Faça um pulo simples para o primeiro, e outros pulos correndo, seguidos de agarrão, para os demais.



Do outro lado, o caminho é dividido em dois (eles chegam ao mesmo lugar). Escolha um deles. Você chegará até uma grande porta que se abrirá quando se aproximar. Acabe com dois chacais e, mais adiante, desça outro lance de escadas (detone os vasos para pegar itens). Acabe com mais chacais no caminho para chegar até um buraco no chão.

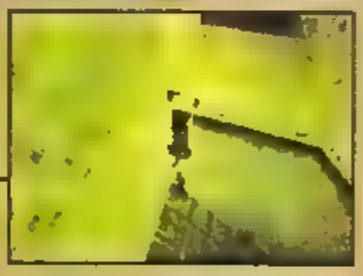
Caia por ele e siga rapidamente para o outro lado do corredor. Pule, encostado na inclinação, para chegar ao poste do outro lado. Quando descer por ele, você pode pegar na sala abaixo um Large Medipack (no vaso). Siga para o passagem leste, chegando numa câmara com espelhos redirecionando luz sobre o sarcófago.

Suba pelo poste do outro lado e só desça quando aparecerem morcegos. No chão do poste há duas entradas (a da esquerda leva até Crossbow Ammo, mas pule com cuidado porque há risco de morte). A entrada da direita leva a um puzzle com as peças do tabuleiro.

Notando que as peças estão ao contrário dos feixes de luz, empurre a peça solitária em direção ao fecho de luz existente entre as duas outras peças (encaixando a peça certa no fecho da luz, uma cena mostra a sala de baixo). Os fechos de luz estão no mesmo alinhamento das peças restantes. Pegue uma das peças e coloque-a na luz do lado oposto a ela. Encaixando as três peças, o sarcófago se abrirá e os chacais ganharão vida. Quando entrar onde estava o sarcófago, pasteje até um corredor e, fora dele, siga para a direita, finalizando a fase. Lara encontrará escritas explicando um fato importante do passado: a prisão de Seth! A armadura sagrada de Horus foi usada para que o poder de Seth fosse dominado.

PARTE 5 Perdendo o Senet

Perder a partida pode ser difícil, mas conseguindo isso, uma portinhola se abre ao lado do tabuleiro (é bom salvar seu progresso antes de entrar). Quando estiver deslizando, fique atento a uma abertura na parede antes da descida para a direita: pule e agarre-se nela.



Conseguindo, você encontra o Secret #33. Vá até o fundo da sala, desça pelo poste e detone os vasos para pegar Wideshot Shotgun Shells e um Small Medipack. Volte até a entrada desta sala e dê um passo para fazer com que Lara caia de descida de frente para um poste que estará ao fundo (se errar, é morte!). Agarre-se a ele e, antes de ir ao fundo, desça à área adjacente e pule de costas para pegar um Small Medipack e Uzi Clips nos espaços entre as colunas. Depois continue descendo pelo poste.

A descida o leva até o alto de uma grande câmara. Acabe com morcegos que podem aparecer à esquerda (cuidado para não cair). Visualise bem a área, depois vá para o lado oeste, à esquerda, onde há uma plataforma que você pode chegar com um salto correndo. Saque as armas e acabe com dois chacais que vão aparecer na sala seguinte. Depois vá para o fundo e puxe a peça, deixando-a entre os dois martelos.

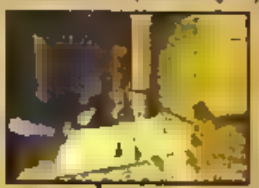
Mexa a alavanca para acionar os martelos, podendo pegar a Cartouche Piece 1 que estava dentro da peça. Saia da sala e faça um salto corrido seguido de agarrão para a primeira corda. Você deve ter notado um espaço adiante (embaixo de um grande bloco com um desenho).

Desça até o limite da corda, balance na direção do desenho e pule para chegar até o espaço abaixo. A parede do lado esquerdo é uma porta camuflada, que o leva até o Secret #34.

PARTE 6 Guerra dos espíritos

Depois de pegar o segredo, em ambos os lados da plataforma existem inclinações. Pule até elas de forma a escorregar de costas e poder se pendurar, para cair sem sofrer dano. Suba pela escada na parede ao lado para voltar um andar abaixo do que estava. No andar de cima, caminhe até a parede do outro lado, onde você deve encontrar uma pequena passagem. Indo por ela, você chega até uma grande sala com mais dois martelos (não fique entre eles).

Vá até o outro lado da sala, por entre os martelos, e puxe a peça. Ao deixar a peça no meio dos martelos, saia de perto para não morrer com a pancada. Pegue a Cartouche Piece 2 e combine com o outro pedaço para obter a Ba Cartouche. Antes de sair, vá para a parte de baixo da sala e acabe com dois chacais. Na saleta seguinte você pega Shotgun Shells e um Small Medipack dentro dos vasos. Quando voltar para a câmara das cordas, vá para o andar de baixo e coloque a Ba Cartouche no encaixe para abrir o porto (esta peça aceita apenas um encaixe). Saque as armas e acabe com mais dois chacais que vão aparecer pelos lados. A entrada o leva até uma sala com mais dois martelos e um caminho com fogo (seja rápido).

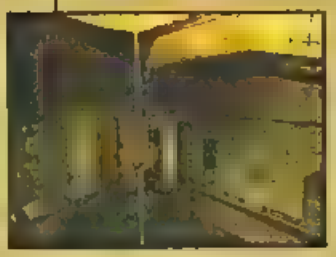


Do lado oposto aos martelos haverá uma alavanca na parede. Acione esta e imediatamente corra para o outro lado da sala quando tocar o chão. Suba por um dos postes e pule dele, para poder empurrar a peça até onde estão os martelos, antes que as chamas se acendam novamente (caso isso aconteça, ao lado dos postes tem água). Dentro da peça você encontra a Ra Cartouche para abrir a outra porta.

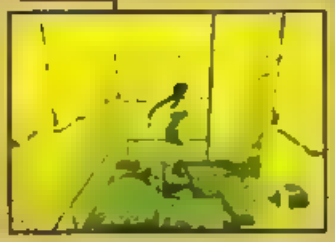
No final da escadaria, você verá uma grande sala com três cordas no teto. Um espírito de fogo aparecerá para complicar as coisas. Se ele encostar mais de três vezes em você, ou apenas uma em cheio, Lara pegará fogo. Tente evitá-lo e desça, seguindo para a subida do lado direito da sala. No final da descida, acione a alavanca para libertar um espírito de água que perseguirá o espírito de fogo. Você pode ficar mais tranqüilo, mas o espírito de fogo ainda pode atingi-lo, assim como o de água (que não tem efeito algum se você não estiver em chamas). Antes de sair da sala, pegue dois Small Medipack pelos cantos e volte até a área das três cordas no teto.

PARTE 7 A sala das cordas

Suba até o ponto por onde você chegou na sala das cordas, pois terá de usá-las para chegar ■ outro lado. Alinhe-se com a primeira corda e faça um salto correndo, seguido de agarrão. Desça até o limite da corda, alinhe-se com a seguinte (use o botão de visão) e tome impulso para pular até a outra. Repita a ação com a terceira corda.



Quando estiver na terceira corda, ignore a entrada à sua esquerda e siga direto para o espaço entre as colunas. Chegando lá, vá pegar o Secret #35 atrás da coluna à esquerda e no corredor à direita. Volte até a última corda e, agarrando-se a ela, entre pela passagem ignorada há pouco. Acabe com os morcegos e no final do caminho haverá um poste numa coluna. Faça um salto corrido seguido de um agarrão para chegar até lá. Escale o poste e fique de costas para ■ plataforma acima. Só então salte.



À sua esquerda haverá uma alavanca na parede. Pule e agarre-se a ela (na queda Lara perde um pouco de life). Pule novamente até o poste e realize o salto de costas para plataforma. Então siga para a outra ■ plataforma abaixo ■ parede com buraco em uma das extremidades.

No buraco você pega a tocha. Jogue-a para ■ andar de baixo e desça com cuidado para não morrer. Pegue a tocha novamente e vá até a chama de onde surgiu aquele espírito de fogo para acendê-la. Volte para a área abaixo da coluna do poste.

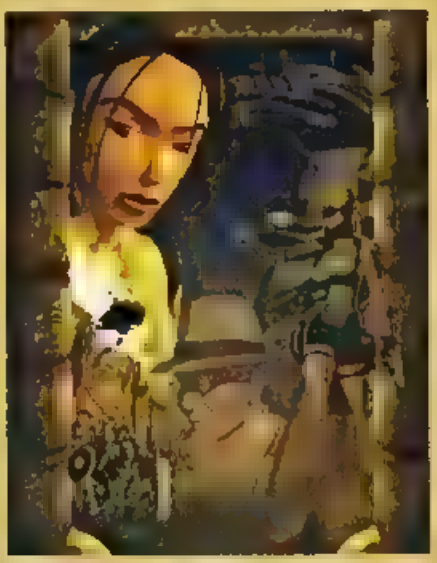
Em cada lado da entrada há uma tocha que precisa ser acesa para revelar um alçapão aí perto. ■ buraco é a entrada para o Secret #36. O corredor tem uma lâmina circular no caminho. Marque bem o tempo de fechamento da lâmina. Tome distância e use o botão de corrida para ganhar embalo.

Quando estiver perto da lâmina, faça Lara dar um pequeno mergulho (aperte ● botão □ sem soltar ■ de corrida). Não seja apressado na sala seguinte: é uma armadilha!

Existem cinco pedestais. Comece pelos dois do lado esquerdo, pegando Wideshot Shotgun Shells em um deles. Nos outros dois da direita, pegue primeiro a Grenade Flash Ammo e depois o Flare. *Um monte de escaravelhos surgirão! Seja rápido* para pegar o Large Medipack no último pedestal e sair em disparada para o corredor, que terá caminho abaixo da lâmina. Depois de passar a parte da lâmina, saia rapidamente do corredor ■ volte até as cordas para chegar novamente até o poste sobre a coluna.

PARTE 8 A armadura sagrada

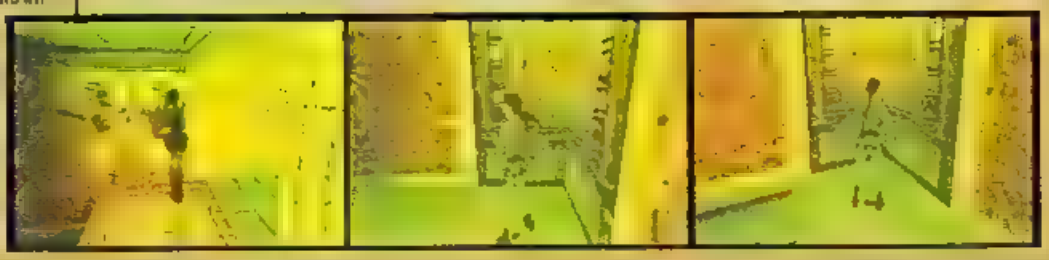
Chegando ao poste, faça mais um pulo de costas para a plataforma e dê a volta por um dos lados. Haverá uma outra plataforma com caminho para outra parte no alto desta sala. Chegue na borda da plataforma e ■ um salto simples seguido de agarrão.



Na seqüência, você chega a uma abertura ■ corredor, que dará acesso a uma sala pequena. Olhe para a parede, acima do buraco por onde veio, para ver a alavanca.

Acione-a e uma grade formará uma plataforma na sala. Suba novamente e use a plataforma para chegar a uma abertura ■ teto e pegar o Secret #37. A entrada abaixo ■ levará até o corredor fi■L

Lara encontrará escritas explicando um fato importante do passado: a prisão de Horus! Ele foi mantido dentro de uma caverna envolvido por uma luz, tendo sua armadura removida para que o poder do Seth fosse dominado. Você terá de encontrar a tal armadura para poder deter a energia de Seth através de Horus.



GUARDIAN OF SEMERKHET

Total de secrets 3/3

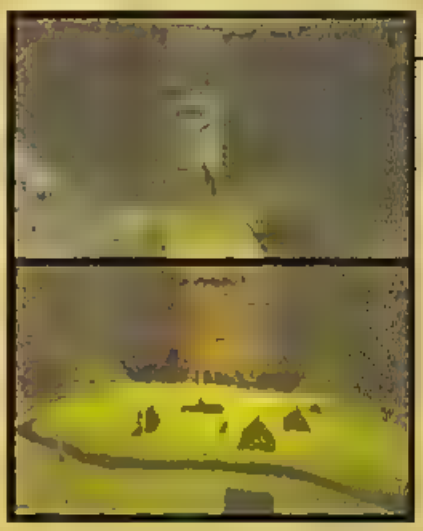
PARTE 1 Corrida com lâminas

Caia pelo buraco para chegar num corredor com mais duas daquelas lâminas circulares (você já sabe o que fazer). Passando das lâminas, Lara chega numa sala com uma pequena maquete do Egito. Entre pela abertura no alto da parede à esquerda, arraste-se pela abertura na parede, que leva até uma sala-armadilha. Olhando bem, note que há um caminho incompleto no andar que você está.

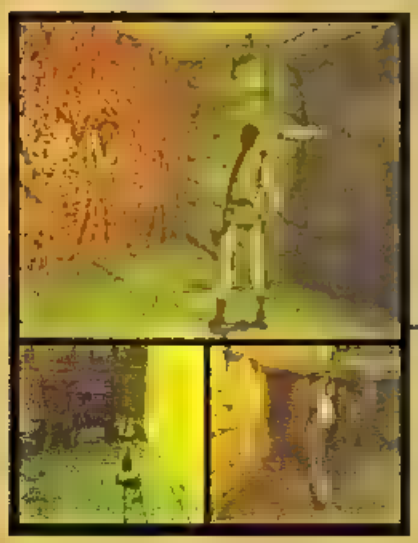
Gire a alavanca para que um portão numa parte do caminho se erga aos poucos (gire a alavanca umas quatro vezes). Feito isso, você deve sair correndo pela plataforma onde está e pular para a do outro lado para conseguir passar antes de a porta se fechar. O maior desafio é que você deve fazer as corridas e pulos seqüenciais, pois na ponta de cada plataforma, e antes da porta existem lâminas que vão picotar Lara se ela não passar a tempo (dê um save).

Saia correndo e faça os pulos da ponta de cada plataforma sem parar para nada! Passe rapidamente pela porta (role se necessário!). Do outro lado da porta, estando perto dela, faça mais uma corrida e pule para a plataforma seguinte onde você encontra o Golden Vraeus sobre o pedestal. Antes de pegá-lo, posicione-se de forma a ficar na diagonal, entre as linhas pretas do pedestal, para evitar as lâminas retráteis que sairão ao pegar o artefato.

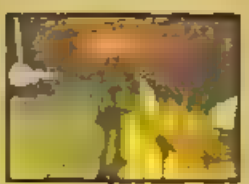
Desça com cuidado, pule a parede inclinada de forma a não cair dentro de um dos buracos no chão! Siga para o outro lado sem cair dentro de nenhum deles: há lâminas retráteis! Do outro lado, suba por uma escada dentro da passagem atrás da coluna para sair no andar de cima outra vez, do qual deve voltar à sala da maquete.



PARTE 2 Confronto com o guardião



Use o Golden Vraeus no encaixe abaixo do buraco do corredor das lâminas circulares. Uma estranha máquina vai funcionar e revelar a Guardian Key, usada no encaixe ao lado do alçapão nesta sala. Ao escorregar, você chega num corredor. Siga para a direita e, chegando na esquina, pegue o Small Medipack e olhe para o teto na direção de onde veio. Por enquanto ignore que pode se pendurar aqui, e continue seguindo pelo corredor para encontrar uma alavanca que abre a porta. Um "guardião" faz isso para você, mas cuidado com suas cabeçadas!



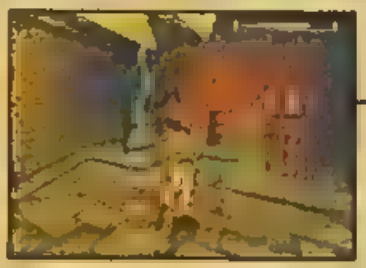
Assim que ele passar, use o botão de corrida para chegar no final do corredor, numa sala sem saída! Acabe com as morcegos e fique pelos cantos (o guardião não o pega aqui). Você pode pegar um Small Medipack no meio da sala e depois, no buraco da parede, uma tocha.

Saia em disparada até a porta que o guardião abriu. Mas antes, no caminho de volta, acenda a tocha nos bustos da parede para abrir uma passagem para o Secret #38. O corredor o leva até uma sala-armadilha (não pise nos espaços no chão). Nos pedestais você pega Shotgun Shells, Large Medipack e Crossbow Ammo. Lâminas retráteis saem do chão e de uma bola do teto!

PARTE 3 Abrindo caminhos

Volte à esquina do corredor onde era possível se pendurar no teto. Siga pendurado até o final do corredor onde aparece uma entrada na parede à esquerda. Ela o leva até o Secret #39, guardado numa sala perigosa. Não deixe de matar os morcegos antes de descer.

Estando de costas para a escada, mexa nos buracos de fogo (tome cuidado para não se queimar) na seguinte ordem: o da parede à esquerda duas vezes (Wideshot Shotgun Shells); o da parede direita duas vezes (Uzi Clips); e o da parede ao lado da escada (Large Medipack). Não deixe de pegar o Shotgun Shells e o Crossbow Ammo e vá embora (o último buraco solta escaravelhos).



Voltando ao corredor, espere o guardião ficar longe, para só então ficar encostado na porta no final do corredor. Espere o guardião vir atacar você com uma cabeçada. Pule por cima dele para que a porta seja aberta. Esta passagem leva até uma sala espaçosa. Chame a atenção do guardião para que ele dê cabeçada nas três placas com desenhos de olhos. Isso irá abrir duas passagens: a saída e o caminho para a área acima. Após fazê-lo, entre primeiro pela passagem do lado direito e suba pela escada. No andar de cima, dê a volta em sentido horário para chegar numa sala, à esquerda, contendo Shotgun Shells, Uzi Clips e um Small Medipack.

Ao sair dela olhe para o outro lado. Siga para lá e encontre uma entrada no teto, onde está o Secret #40. Nos pedestais têm Shotgun Shells, um Large e um Small Medipack (cuidado com a bola de espinho que cai do teto). Apenas um dos itens deve ser pego. Feito isso, os dois outros pegam fogo. A escolha é sua! Volte até o andar de baixo e entre pela segunda passagem que leva Lara até uma escada. É o final da fase!

DESERT RAILROAD

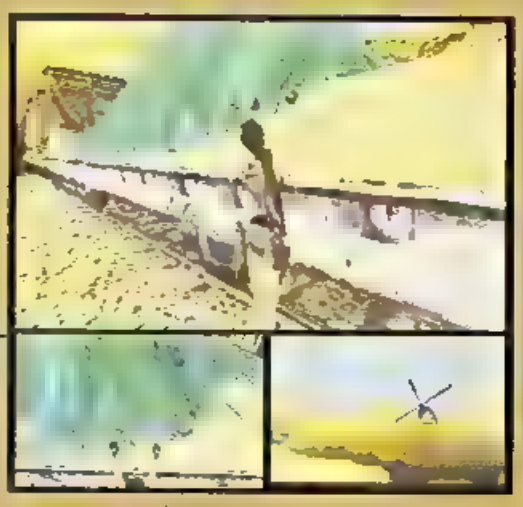
Total de secrets 3/3

PARTE 1 Perseguição sobre o trem

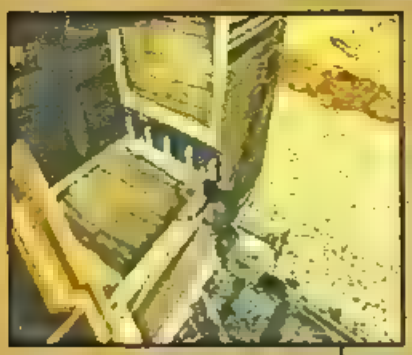
Embarcando no trem, o objetivo antes de chegar em Alexandria é estragar os planos de Von Croy. Existem duas alavancas: mexa na que está inteira e pule para o vagão seguinte (cuidado para não cair). Aqui há três portas, mas entre pelas duas primeiras para pegar um Small Medipack e Shotgun Shells dentro das caixas. Ignore a terceira e acabe com um ninja adiante.

Saia pela porta do outro lado do vagão e pule para o de carga. E mais ninjas aparecem! Suba pela lateral do vagão. Ao avançar, a cena mostra dois ninjas subindo para o teto. Detone o primeiro e entre no vagão para pegar um Small Medipack e Shotgun Shells (pode haver um ninja aí dentro). Suba e siga para o vagão seguinte, ignorando sua abertura por enquanto.

Detone o outro ninja e siga para o final do trem. O vagão de carga seguinte não permite acesso ao próximo vagão. Então, você tem de se pendurar e seguir pela borda – Von Croy passa de helicóptero!



PARTE 2 Desengate do vagão



Suba pela escada do lado da porta do vagão seguinte e siga para o final do mesmo.

Destrua mais um ninja e pendure-se na parte de trás do vagão para encontrar uma entrada: fique acima da entrada, solte-se e agarre em seguida: aqui dentro está o Secret #41. Volte ao teto do vagão e pendure-se do lado direito para encontrar outra entrada. Entrando por aqui você encontra uma Shotgun, a Crowbar e Shotgun Shells. Agora volte até o vagão inicial.

Use a Crowbar na alavanca quebrada para abrir a porta do vagão e, antes de sair, acabe com o ninja. Siga até o vagão seguinte (aquele no qual você ignorou a entrada do teto) e detone com mais alguns ninjas antes de entrar nele. Use a Crowbar para abrir uma porta de madeira no pequeno corredor e pegar o Secret #42 (destrua as caixas lá dentro).

Antes de chegar ao vagão inicial, mais alguns ninjas aparecem no caminho. Quando estiver neste vagão, use a Crowbar numa caixa de cor diferente para pegar o Secret #43.

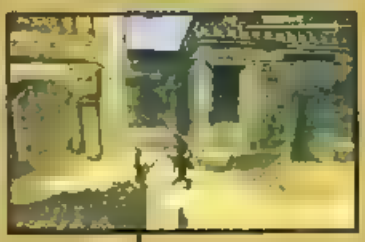
Depois use a Crowbar na alavanca quebrada para soltar a carga e vá até a porta do vagão para concluir a fase.

ALEXANDRIA

Total de secrets 1/1

Em busca da sagrada armadura de Horus

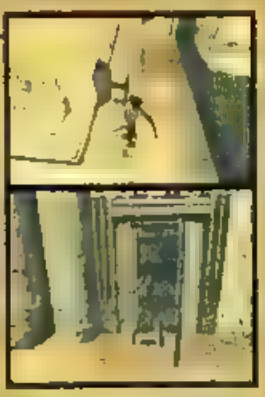
Aqui se inicia efetivamente o ponto de partida na procura pela sagrada armadura de Horus.

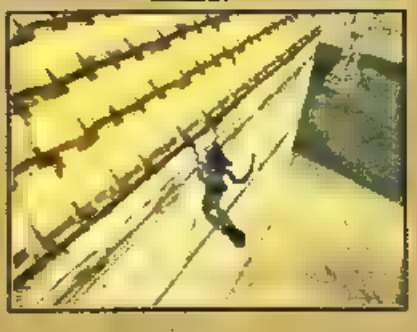


Seguindo até a parte escura ao lado da escada, mate dois escorpiões e pegue o Small Medipack. Equipe a Shotgun e, indo pela escada, acabe logo com um bandido correndo (alguns escorpiões podem aparecer).

Entre pela porta da casa do outro lado. Subindo o lance de escadas, Lara encontra Jean Pierre que fornece mais detalhes sobre a armadura e sua localidade. Depois da cena, na parte escura entre uma estante e a parede, atrás de Jean Pierre, há Shotgun Shells. Não deixe de pegar o LaserSight, Crossbow Ammo e mais Shotgun Shells.

Saia pela sacada ao lado com a Shotgun e siga para a esquerda. Pule para a outra sacada e acabe com dois bandidos (um deles deixa Uzi Clips). Antes de descer, olhe para o teto da casa ao lado — você notará uma alavanca na parede. Faça um pulo correndo, e agarre-se, e ande pendurado até ficar sobre a alavanca. Ao acioná-la, a porta ao lado se abre. Acabe com mais um bandido. Dentro há uma porta aberta ao fundo que guarda o Secret #44. Saia da casa e vá pelo caminho à direita, onde você encontra outra casa aberta (dentro há dois bandidos que você deve matar). Siga direto e entre à esquerda da casa. Mate outro bandido, não esquecendo de pegar o Small Medipack antes de continuar.



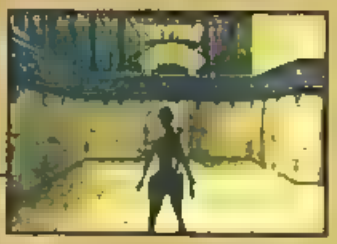


COASTAL RUINS

Total de secrets 0/1

PARTE 1 Sala mortal do espelho

Antes de sair do corredor, pegue outro Small Medipack e, no caminho a seguir, antes de ver duas entradas no final, siga pela entrada ao lado da palmeira. Você deve chegar na entrada da Egyptian Adventure: estoure o bloqueio e entre.



Desça pela escada. Você deve chegar numa sala com uma pirâmide e uma múmia de mentira que sai do sarcófago (marque bem o lugar, você voltará logo mais). A escada ao lado da múmia o leva até um corredor com uma entrada bloqueada: entre por ela e prepare-se para um risco mortal. A sala que você está deve ter um grande espelho do outro lado – ele revela as armadilhas no chão! Desça pelo canto da lateral da escada e, baseando-se no espelho, dê um pulo simples para uma área segura. Vá ao espelho e vire-se para o lado esquerdo.

Baseie-se novamente no espelho e caminhe até o limite antes do buraco (lâminas retráteis!). Dê dois passo para trás e então salte para a área segura paralela ao espelho. Fazendo tudo certo, pegue o Crossbow entre o espelho e a parede. Faça o caminho de volta até a escada e retorne para a sala da múmia. Combine o Laser-Sight com o Crossbow, depois escolha a munição explosiva (Crossbow Explosive Ammo).

Atrás da pirâmide há uma descida que leva a uma sala com o chão de lâminas retráteis. Há um curto tempo para você acabar com os alvos do outro lado. Caso não detone todos, é morte certa! Com o Crossbow equipado com munições explosivas, basta um tiro certeiro. Ao escorregar, espere a grade se levantar. Então mire e atire! Desça e vá pegar o sua Token do outro lado e suba por uma abertura na parede do lado esquerdo.

PARTE 2 Rumo às catacumbas

Volte até o corredor e entre pela porta ao lado de onde você pegou o Crossbow. Ali você usa a Token para fazer a corda subir: suba por ela! No andar de cima, pegue o cabo de vassoura (ou Broken Handle) e arranque um gancho da parede (Wall Hook): combine os dois itens para obter o Hook and Pole.

Ao voltar para o corredor, siga pela direita e você deve encontrar uma grade com uma placa azul. Fique perto da placa e use o Hook and Pole para alcançar a Gate Key – pegue-a no chão depois que Lara a jogar.

Saia do Egyptian Adventure e siga para o caminho normal (rumo às duas entradas, que na verdade é apenas uma [redacted] lado de uma porta fechada). A entrada o leva até uma sala com água e uma entrada na parede. Nade até a plataforma: pule e agarre-se na entrada. Do outro lado, suba pela escadaria e, seguindo o caminho, a câmera mostrará a paisagem! Depois da cena, siga pela direita e suba na duna para chegar numa

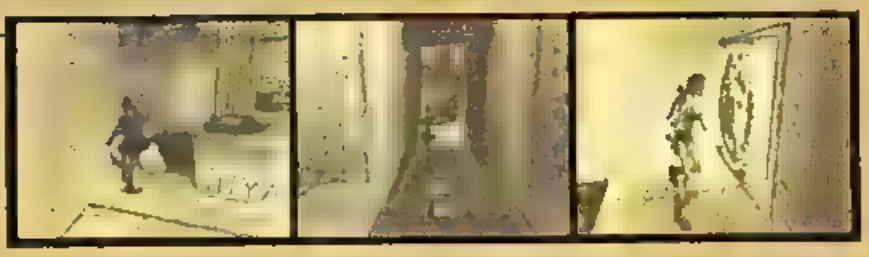
entrada – do outro lado, duas caveiras se levantam. Equipe o Crossbow com munições explosiva e dê apenas um tiro nas caveiras. Suba pela estrutura até chegar no alto da plataforma que sustenta uma grande pedra.

Do outro lado, há uma plataforma que se tem acesso fazendo um pulo correndo, enquanto à direita, na parede, há um espaço com Wideshot Shotgun Shells e um Small Medipack. Vá para a outra plataforma e use a chave no portão para abrir caminho até a parte alta das catacumbas.

CATACOMBS (Região alta)

A placa de pedra

O corredor termina em uma sala com alguns vasos e um outro pequeno corredor do lado direito. Seguindo por ele, note que o chão com a estrutura balança. Acione a placa localizada na parede para que o pedaço do chão, da área abaixo, se erga. Agora faça o caminho de volta para Coastal Ruins.



COASTAL RUINS (revisitada - 1)

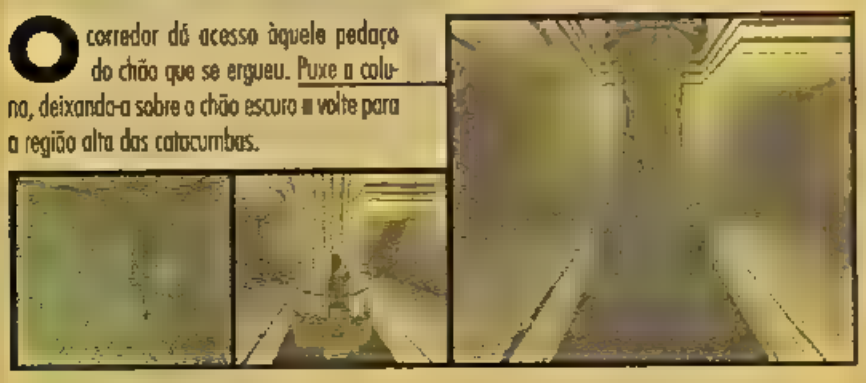
Colocando fogo na corda

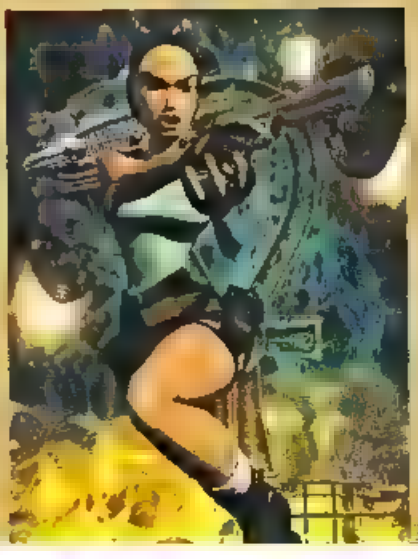
Vá para a pedra pendurada abaixo da plataforma, mas desça com cuidado. Lá embaixo pegue a tocha e a acenda no latão em chamas ao fundo. Fique embaixo da roldana e pule parado para atear fogo na corda e soltar a pedra. Feito isso, entre pela abertura na parede e, do outro lado, arrombe o portão que o leva até a área baixa das catacumbas.

CATACOMBS (Região Baixa)

A coluna de pedra

O corredor dá acesso àquele pedaço do chão que se ergueu. Puxe a coluna, deixando-a sobre o chão escuro e volte para a região alta das catacumbas.





CATACOMBS

Região alta (revisitada -1)
Total de secrets 4/4

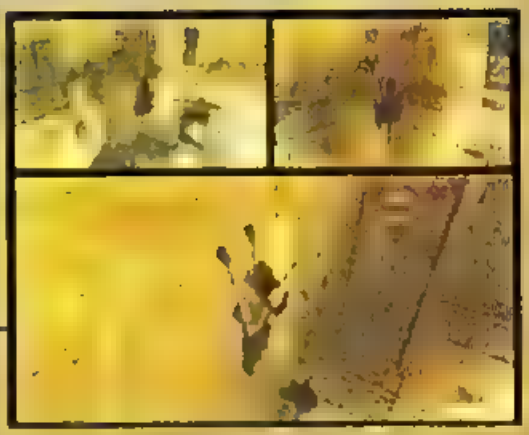
PARTE 1 Caminhos abertos

Volte até aquele pedaço do chão que ficava balançando quando você pisava – com a coluna posicionada abaixo, o chão fica fixo. Puxe a estrutura e a encoste na parede da outra sala para libertar um espírito e abrir a porta ao lado dos vasos. O espírito arranca um pouco de life a cada vez que encostar em Lara. Então evite-o.

Do outro lado da porta, cuidado para não cair no buraco (onde tem um poste). Siga pelo corredor à sua direita. No caminho você deve encontrar um espaço, do lado direito, com alguns vasos e uma cruz de madeira no chão: fique rente a ela e abaixe-se para que o espírito vá embora.

Volte até o buraco e desça pelo poste. Mais adiante você encontra uma alavanca que fará as paredes se levantarem. Depois da cena da câmera, posicione-se em direção à corda para uma proeza arriscada.

Faça um salto correndo. Agarre-se e alinhe-se com a outra corda na diagonal à esquerda. Depois tome impulso para poder pular e agarra-se a ela. Feito isso, olhe para a parede à sua esquerda onde há uma entrada. Use a corda para chegar lá, não esquecendo de agarrar-se após o pulo.



Pendure-se, antes de você cair, do outro lado para chegar no Secret #45. Desça, então, por aí. Suba o lance de escadas e não deixe de pegar a Wideshot Shotgun do outro lado da abertura no chão. Depois caia por ela.

PARTE 2 De plataforma em plataforma

Da superfície, suba na estrutura ai perto e depois para as plataformas acima. Seu objetivo é chegar no outro lado, mas existem algumas caveiras no pedaço. Faça um salto correndo para uma plataforma na parede ao lado, agarre-se e vá para a plataforma da alavanca.

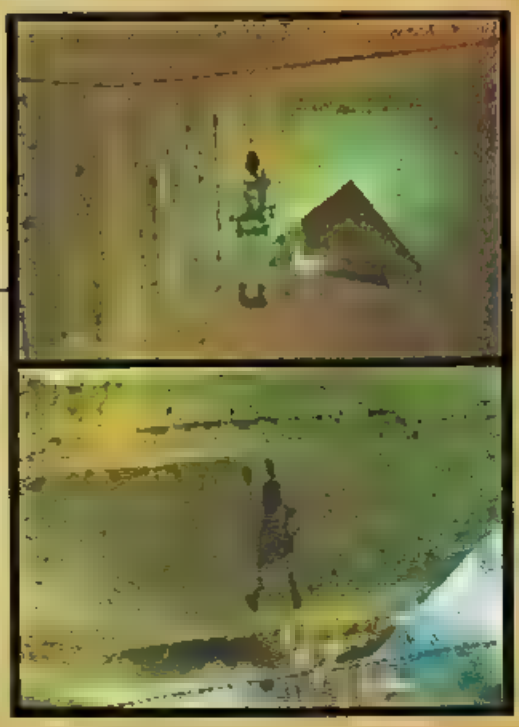
Esta aciona blocos que saem das paredes para você chegar ao outro lado. Faça saltos correndo de plataforma em plataforma até chegar na que tem um vaso (dentro há Wideshot Shotgun Shells). Aproveite para livrar-se das duas caveiras com tiros explosivos e pendure-se no teto para chegar na outra entrada com mais uma alavanca.

Ao chegar aí, um espírito vai aparecer. Acione a alavanca e, antes de cair na água, olhe para a parede do outro lado da sala para tomar referência. Dentro da água, nade até a parede do outro lado para encontrar uma abertura submersa à direita, podendo assim se livrar do espírito.

Suba pela estrutura baixa, por onde você chegou na primeira alavanca, e olhe para a plataforma onde tinha uma caveira andando. Tome distância para realizar um salto corrida e poder chegar nas novas plataformas formadas pelos blocos da última alavanca.

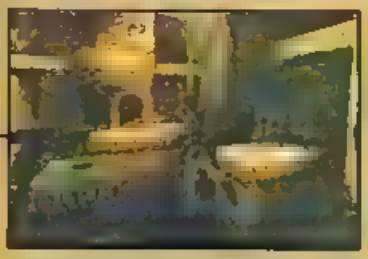
Faça um salto correndo para a plataforma seguinte e dela para o bloco da parede – não esquecendo mais uma vez de agarrar-se.

Siga para a plataforma acima da entrada e olhe para a esquerda para ver uma linha espaçosa na parede. Pendure-se nela e vá pelo corredor até chegar em um lugar seco para descer.

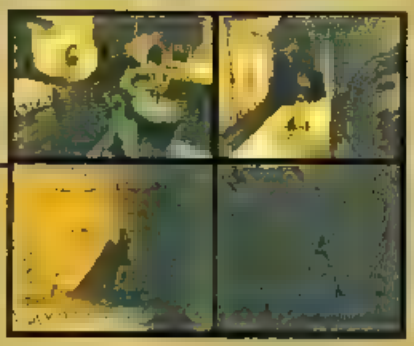


PARTE 3 Em busca dos tridentes de Poseidon

O corredor o leva até a sala com algumas plataformas – em uma há um pedestal e uma corda (dentro do vaso perto de você há Wideshot Shotgun Shells). Algumas caveiras aparecem, mas livre-se delas e faça um salto corrido para agarrar-se à corda. Cuidado para não cair!



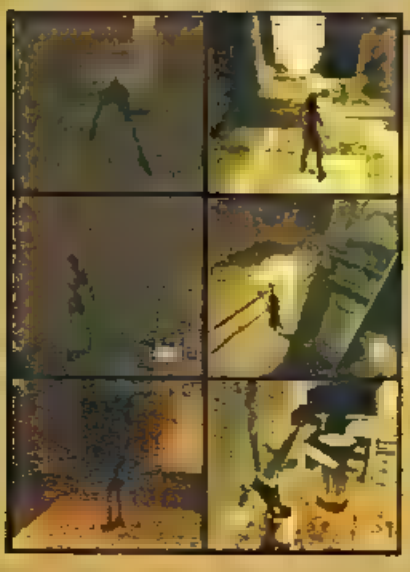
Use a corda para poder pular para a plataforma à sua direita (de onde apareceu a primeira caveira) e destrua a caveira deitada e os vasos na plataforma ao fundo. Vá para a plataforma do pedestal e, fazendo um salto correndo até lá, pegue o Trident. Em uma das plataformas deve haver Shotgun Shells. Vá pegá-las, indo para a plataforma que mostra mais alguns vasos ao fundo (rente à plataforma de onde você veio). Suba na plataforma acima dos vasos para pegar um Large Medipack e poder acabar com mais caveiras para enfim seguir para uma escada na parede, do outro lado de um pequeno espaço no chão. No alto da escada, acabe com mais uma caveira na entrada da sala seguinte, onde você pega o segundo Trident. Escale pelo poste e desça no andar acima para pegar Crossbow Ammo num dos vasos. Continue subindo então.



Na entrada acima, cuidado para não bater a cabeça de Lara ao pular de costas. Este corredor o leva para onde você se livrou do primeiro fantasma. Desça pelo poste e acabe com outra caveira ao fundo. Você avistará aquela plataforma das duas cordas. Na plataforma que você está, caminhe até a borda e olhe para o lado direito. Verá uma escada na parede: faça um salto correndo e desça.

PARTE 4 Objetivo: atingir o pedestal

Acabe com as caveiras e vá para a água. Na parede à direita há uma entrada. Suba nela e o corredor seguinte o leva até um labirinto. Entre pela primeira à direita e acabe com uma caveira que aparece. Siga direto e, no final, você deve encontrar uma entrada com alguns vasos e uma caveira ao fundo: destrua-a e escale a parede atrás dela, pegando Wideshot Shotgun Shells no alto.



Há uma seqüência de colunas com plataformas e, ao fundo, uma entrada no alto da estrutura com mais um pedestal. Atenção: este é seu objetivo! Com uma referência para não se perder, faça um salto corrido até o chão adiante e acabe com mais uma caveira que aparece. Antes de pular para o chão seguinte, siga para a direita e olhe para a parede do lado esquerdo para encontrar um Large Medipack. Após pegá-lo, continue seguindo seu objetivo e mais duas caveiras aparecem.

Ficando de frente para a estrutura à sua esquerda, há uma parede com escada e, à direita, um espaço escuro. Faça um salto corrido e, em seguida, agarre-se para poder pegar Wideshot Shotgun e Shotgun Shells. Volte ao chão anterior e vá para o outro lado da estrutura para subir a escada.

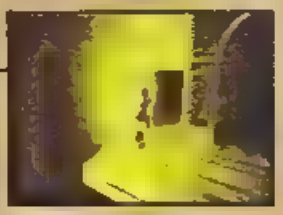
Pegue na plataforma acima Shotgun Shells e entre na estrutura para pegar o terceiro Trident. Desça pela escada na parede e pendure-se para chegar ao chão abaixo. Detone os vasos para pegar Uzi Clips e siga pela entrada.

Lara chega numa parede, tendo caminho para a direita e à esquerda. Siga para a direita; entre na primeira à esquerda e, rapidamente, siga para a direita rumo à entrada do outro lado da divisa – não pare até entrar. Logo que entrar, a porta fecha imediatamente e o chão sobe para fazê-la chegar no Secret #46 dentro de um vaso e pegá-la.

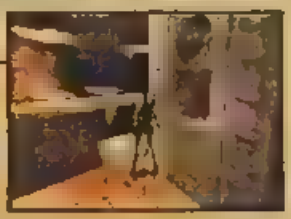
Saia pela subida ao lado e desça com cuidado do outro lado: volte até a parte alta que o leva até a estrutura onde foi pego o Trident. Siga para lá!

PARTE 5 Saindo das catacumbas

Subindo a escada na parede ao lado da estrutura, pule para a plataforma aí perto e dela para a seguinte. Olhe para outra plataforma, na parede à sua esquerda, e faça um salto correndo para pegar Wideshot Shotgun Shells e um Small Medipack. Volte até a plataforma anterior e siga pelas demais. Algumas caveiras podem aparecer!



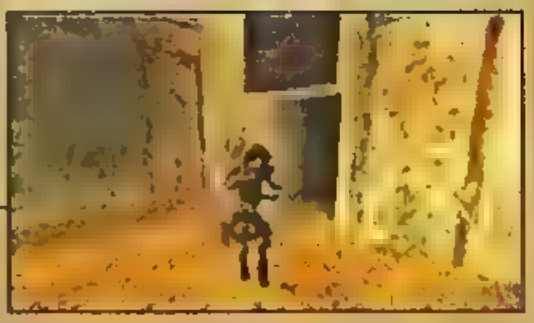
Use a corda do lado esquerdo da estrutura para chegar na plataforma seguinte. E daí dê um pulo normal e agarre-se para chegar na entrada da estrutura (uma caveira pode aparecer antes disso). Dentro da estrutura, suba pelo poste e acabe com uma caveira entre os vasos. Continue depois pela escada.



No andar acima fique atento aos pedaços de caveira que encontrar – há um assim que subir a escada. Destrua-o e siga pelo corredor, acabando com todas as caveiras que encontrar pelo caminho para poder pegar o quarto Trident no pedestal. Antes de pegá-lo, porém, note um espaço na parede à sua esquerda.

Destrua outro pedaço de caveira no pé da escada atrás do pedestal, fazendo o chão descer no espaço desta parede. Isso revela o Secret #47 (atenção: este só é revelado, depois de você destruir sete pedaços de caveira). Assim que pegar o segredo, a câmera mostra uma porta se abrindo.

Faça o caminho de volta para fora da estrutura, pule para a plataforma seguinte e siga pela direita, indo para a última plataforma para chegar na porta que se abriu. É, na verdade, o Secret #48.



Entre novamente na estrutura e suba a escada atrás do pedestal. O corredor a seguir completa mais esta fase.

COASTAL RUINS (revisitada - 2)

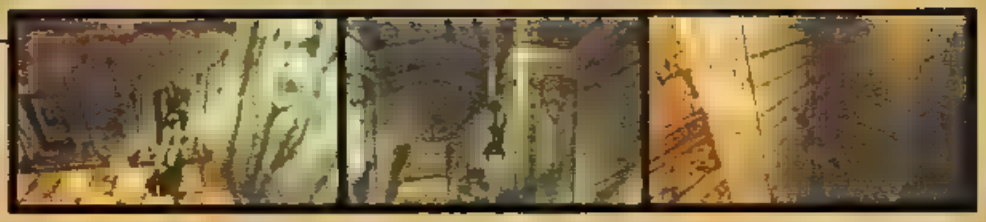
Caminho paralelo

Arrombe os portões com a Crowbar e, do lado de fora, a câmera rotaciona. Suba pelo grande bloco no final da descida e pule para o terreno ao lado. Daqui, siga novamente para a região alta das catacumbas.

CATACOMBS Região alta (revisitada -2)

Rumo ao templo de Poseidon

Siga para aquele buraco onde tem o poste, que o leva para a área das duas cordas. Desça novamente pela escadaria à direita da plataforma, siga até a poça de água e entre pela passagem à esquerda – a escadaria o leva até o templo de Poseidon.



THE TEMPLE OF POSEIDON

Total de secrets 1/1

PARTE 1 Água no grande fosso

No final da escadaria um buraco no chão, tendo uma cruz de madeira ao lado (onde você voltará mais tarde): pule para lá e desça escalando a parede.

Há um grande fosso que deve ser preenchido com água. Entre pela passagem à direita e, no final do corredor, aparecem duas caveiras. Caia no espaço, no centro da sala, para acabar com elas e fique de frente para a parede com três passagens. Entre pela do lado esquerdo e arraste-se para pegar o Secret #49 – não deixe para fazer isso depois!

Vá para o andar superior e siga para a sala seguinte onde há uma grande cabeça de pedra com uma pequena passagem abaixo dela. Rasteje por este caminho para chegar numa sala secreta com alguns vasos (destrua-os para pegar Clips). Há dois caminhos: um à direita e outro à sua frente. Este último o leva até uma estátua de Poseidon cercada por água. Vá até ela e use o Trident.

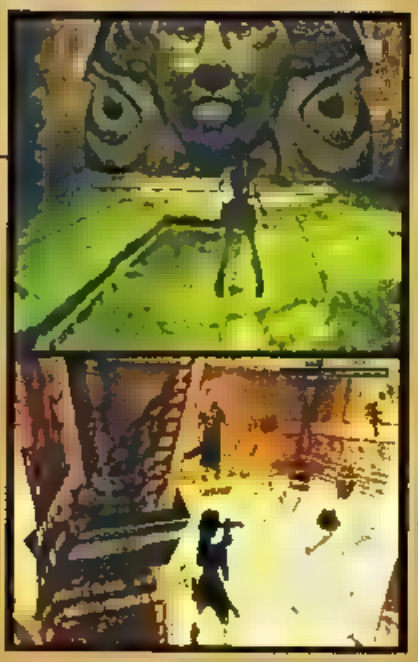
Antes de ir embora, siga para o outro caminho e fique atento ao chão. Detone os vasos da sala e caminhe por entre os buracos com uma arma de munição explosiva. Do outro lado, acabe com uma caveira que aparece, pois ela pode empurrá-lo para o fogo. Pegue os itens, caminhe entre o fogo e saia pela passagem abaixo da cabeça da estátua, agora com água.

PARTE 2 Cabeças de pedra da estátua

Voltando ao fosso, vá para a passagem à direita. A parede à esquerda da cabeça de pedra tem uma abertura e um buraco de fogo. Vá pela esquerda deste buraco e suba pela abertura.

Destrua as caveiras do outro lado, pegue um Small Medipack, use o Trident na estátua e volte até o grande fosso (cuidado com a caveira que aparece). Do fosso, siga para a passagem à direita de Lara para encontrar outra cabeça de pedra e um poste rente a ela. Lá em cima acabe com mais uma caveira, pegue os itens (Wideshot Shotgun Shells e Crossbow Ammo) nos vasos e use outro Trident na estátua, voltando posteriormente para o fosso.

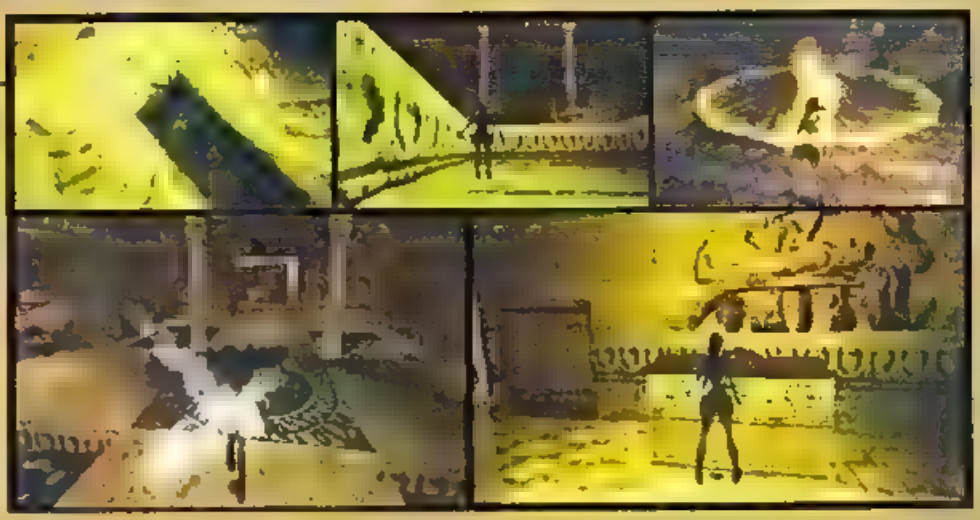
Siga para a última cabeça de estátua e escale a parede do lado esquerdo. No alto, acabe com mais caveiras e use o último Trident para voltar ao fosso: um espírito aparece. Volte até a cruz e só então mergulhe no fosso. A passagem submersa o conduz a uma sala com dois caminhos: ambos levam você ao mesmo lugar e o encarar uma caveira.



PARTE 3 Encontro com os espíritos

A escadaria ■ acesso a outra sala onde dois espíritos aparecem. Destrua os dois vasos para encontrar ■ cruzes (seja rápido aqui para livrar-se dos fantasmas, que voltam depois de um tempo). Ao lado de uma das cruzes tem um bloco móvel na parede. Acione-o para revelar uma passagem secreta que o leva até Coastal Ruins (não siga por ela).

Vá para a sala iluminada e pegue uma parte da armadura, a Left Gauntlet dentro da caixa de pedra, abrindo automaticamente caminho para um corredor atrás, que tem uma abertura no alto da parede. Entre por lá e desça pela abertura do outro lado.



THE LOST LIBRARY

Total de secrets 3/3

PARTE 1 A sala das engrenagens

Você chega numa sala com uma grande porta dupla azul e ainda outras 11 portas. Siga para a porta do meio, na parede à esquerda da sala, para chegar num poste.

Antes de descer por ele, observe que existem engrenagens rodeando o poste ao longo dos dois andares abaixo. Desça com cuidado, evitando ao máximo as engrenagens. No andar inferior há um vaso contendo um Small Medipack (desça até a engrenagem seguinte para poder pular do poste sem bater a cabeça no teto). Para pular de volta ao poste, fique a um passo de distância dele: então pule e agarre-se.

■ dois vasos no andar abaixo que guardam Shotgun Shells e um Large Medipack. O corredor, no final do poste, o leva a outra sala com mais uma engrenagem: suba com cuidado pela parede e não pelo poste. Você chega num lugar com grandes engrenagens nas laterais e um objeto na coluna em frente. Saque as pistolas para encarar um guerreiro de ouro: ele só pode ser destruído, se a jóia em seu peito for destruída!

Fique desviando dos investidas desse guerreiro e, sem parar de atirar com as pistolas (não use outra arma), ele emitirá um barulho estranho quando sofrer dano.

PARTE 2 Duelo com o guerreiro de ouro

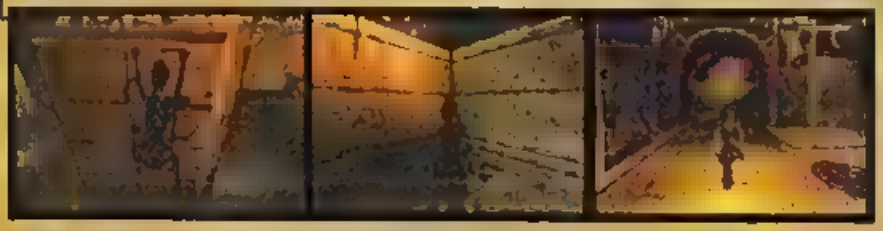
Antes de pegar a Golden Star ■ coluna à sua frente, vá para o parte de trás da engrenagem à esquerda. Olhe para baixo e procure por uma escada na parede. Vá descendo e encontre o Secret #50.

Depois de pegar a Golden Star na coluna e, ainda estando de costas para as duas engrenagens, siga para a coluna da esquerda, onde há uma escada na lateral. No andar de cima, desça pelo poste e saque as pistolas para acabar com dois guerreiros de ouro no andar inferior. Desça pelo buraco na sala seguinte (é possível escalar a parede).

Rastejando até o outro lado da passagem abaixo, a cena muda para outro cavaleiro de ouro montado em seu cavalo. Não deixe que o cavalo fique perto de Lara para ela não tomar uma patada – fique sempre pulando para os lados sem deixar de atirar. A cabeça do cavalo prejudica um pouco o acerto do "coração" do guerreiro.

Após alguns tiros, o guerreiro cai do cavalo. Equipe as Uzis e acabe com ele em dois tempos, uma vez que seu coração está exposto. Ao destruí-lo, pegue a Horseman's Gem deixada por ele.

Entre ainda para uma sala que tem um pêndulo sobre um bloco inclinado (nesta sala há apenas uma fonte de água). Equipe a Crossbow com munição explosiva e atire contra o pêndulo para que a porta ao lado se abra: ali você pega o Secret #51.

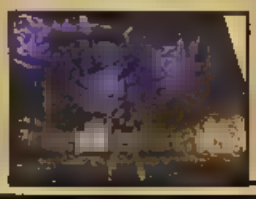


PARTE 3 Caminho até a sala planetária

Volte até a sala anterior, onde você enfrentou os guerreiros, e use o Horseman's Gem no receptáculo ao lado da grade. Baixe a corrente que você encontra e a câmera mostrará uma outra grade se abrindo no andar submerso abaixo: volte até a sala das engrenagens.

Estando atrás da coluna, onde você pegou a Golden Star, vá pela entrada do lado direito. Você passa por três correntes de ouro, que não param de balançar (cuidado para não ser acertado por elas), e chega numa sala com uma engrenagem e dois buracos expelindo fogo.

Abra o alçapão de ouro para ter acesso ao andar submerso. Continue nadando e, quando chegar na área mais livre, vá para a direita de Lara para encontrar a grade aberta. Pegue mais duas Golden Stars ■ nade de volta até a engrenagem e o fogo. Faça o caminho de volta ■ a sala com a grande porta dupla azul, passando novamente por aquelas engrenagens que circulam ao redor do poste (é aconselhável estar com o life cheio quando for subir).



■ final da subida tome cuidado para não bater a cabeça quando pular do poste. Voltando até a sala da porta azul, vá para a porta do meio, na parede do outro lado, e apenas a abra.

Entre pela porta à esquerda até um corredor com um vaso (ele guarda um Small Medipack). O corredor termina numa sala "planetário".

PARTE 4 Alinhamento de planetas

À direita da entrada tem uma peça que simula um planeta – o chão é uma grande espiral com alguns círculos escuros. Você deve formar um alinhamento de planetas para que uma porta seja aberta. Pegue a primeira peça, a Terra, e coloque-a no centro da espiral: se uma pequena bola de energia aparecer sobre ela, indica que a posição da peça está correta.

Encaixe as três Golden Stars nos receptáculos ao lado das grades para ter acesso a mais peças que representam outros planetas. Ao redor de cada "planeta", há um círculo que difere um do outro pela cor. O círculo da Terra é azul. Os demais planetas são: Lua (cinza, deve ficar ao lado da Terra); Vênus (verde, deve ficar perto da Terra e da Lua); Marte (vermelho, deve ficar perto de Vênus); e Júpiter (laranja, no espaço restante).

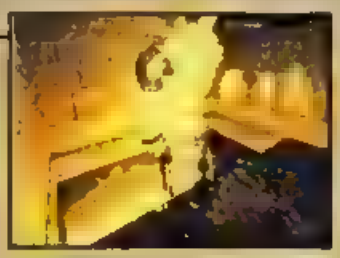
Fazendo o alinhamento certo dos planetas, uma rajada de energia abre caminho para um corredor – no meio dele, não deixe de pegar um Large Medipack e, no final, Wideshot Shotgun Shells. Abra a porta ao lado do último item citado, mas não saia. Continue pelo corredor ao lado que o leva até uma grande sala com mais um puzzle: estátuas de cobras.

Mexendo na alavanca atrás delas, o fogo é expelido por aquela que foi acionada e por mais duas ligadas pelas linhas da estrela desenhada no chão. Seu objetivo é fazer com que todas as estátuas fiquem acesas, e a resolução é fácil. Ao chegar nesta sala, você encontra uma estátua logo de cara.

Baixe a alavanca dela e siga para a estátua à sua esquerda (vá de estátua em estátua dando a volta pela sala em sentido horário e não pise sobre a figura minimizada da estrela entre duas estátuas do lado direito da tela. Isso reinicia o puzzle). Quando chegar na última estátua, todas as tochas se acendem e um espírito de fogo aparece.

PARTE 5 O segundo andar da sala da porta azul

Suba pela estrutura que se ergue no meio da sala e entre pela passagem no teto o mais rápido que puder. Ela dá acesso a um pequeno corredor com uma fonte à esquerda e a uma entrada para a sala de pergaminhos à direita. Caia na água e afunde para que o espírito de fogo siga Lara e se apague.



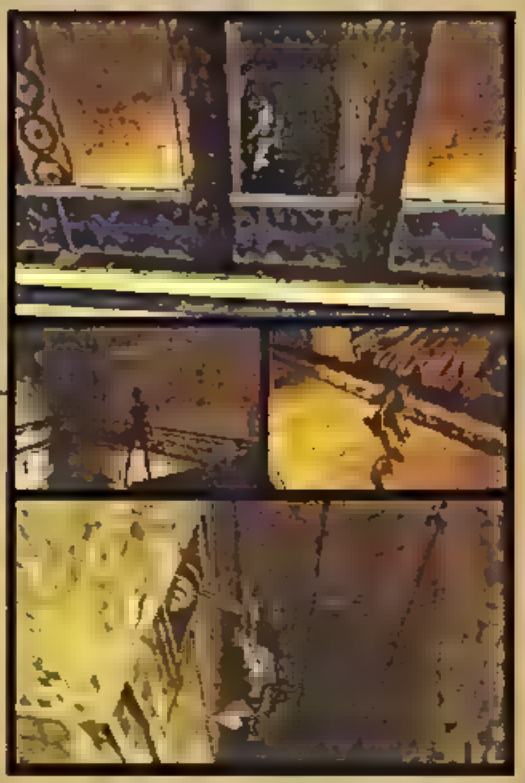
Entre na sala dos pergaminhos e suba pela escada de madeira. No andar de cima vá para o outro lado e detone os dois vasos – um deles esconde um Small Medipack. Descendo ao andar anterior, siga pela entrada ao lado da que você veio. Destrua outro vaso para pegar Uzi Clips e continue pela sala seguinte, que dará acesso ao andar de cima, onde se encontra a porta dupla azul.

Fique à direita de Lara e entre pela primeira porta: ela dá acesso a um buraco que fará Lara escorregar. Antes de chegar no final da descida é possível ver uma escada na parede adiante: pule e agarre-se a ela (se errar, perderá um segredo e terá de sair rápido debaixo da cabeça do leão para não morrer esmagado, além de ter que encarar outro guerreiro de ouro).

A escada termina no alto da cabeça gigante de leão. Ande para não cair e olhe para a plataforma com dois itens à sua direita. Faça um pulo corrido até a pata do leão para conseguir pegar o Secret #52.

Vá ao final da plataforma e faça um pulo correndo até a inclinação de onde saiu uma bola de aço gigante (se você pegou o segredo, a tela deve ter dado uma tremida rápida).

Do lado da inclinação, há uma plataforma com alavanca: acione-a para erguer a estrutura perto da outra cabeça de leão. Dali faça um pulo correndo e agarre-se à plataforma do outro lado. Entre pela abertura escura na parede, que o leva até o ponto acima da cabeça do leão.



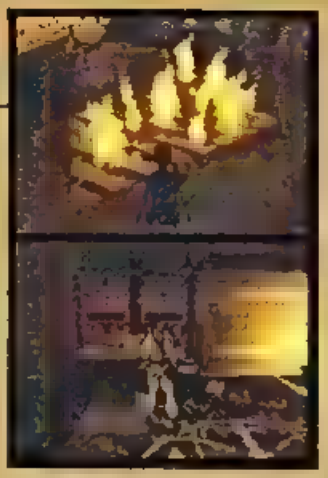
PARTE 6 A sala do chão de madeira

Faça um pulo correndo para a cabeça do leão, na direção de sua juba, tomando cuidado para não escorregar. No alto da sua cabeça baixe a corrente para abrir a boca do leão. Escorregue pelo focinho, de costas, para se agarrar ao final. Quando Lara estiver pendurada, solte-se e agarre na boca do animal, entrando e rastejando pela passagem. Atrás da cabeça há um poste: suba!

No andar de cima você tem um corredor à esquerda e uma grade que dá acesso a uma sala com um alçapão. Aproxime-se dessa grade para que ela se abra, mas não entre na sala. Siga pelo corredor citado há pouco, fazendo uma grade no fechar. Pegue uma tocha na entrada da sala ao lado, pise nas grades circulares para que os acendam as chamas dos pedestais e só então acenda sua tocha. Leve-a pelo corredor que termina numa sala com um pedaço do chão coberto com vigas de madeira. Jogue a tocha nas vigas para abrir caminho no andar inferior e desça com cuidado.

Ao descer, Lara fica olhando um pergaminho no chão, o Music Scroll. Antes de sair pela passagem acima do vaso desta sala, não esqueça de pegar Shotgun Shells ao lado.

Abrindo a porta, Lara está de volta à sala da porta dupla azul. Siga até a primeira porta à esquerda, do outro lado, e abra-a. Detone o vaso no corredor para pegar um Small Medipack e prossiga. O corredor termina numa sala com mais dois guerreiros que aparecem. Acabe com eles e pegue o Fire Circle Scroll sobre o pedestal.



Agora você deve voltar para o andar de cima. Vá para a última porta, do outro lado da sala, e passe novamente pelo puzzle do alinhamento dos planetas e das tochas. Neste andar, de onde você pode ver a porta dupla azul, siga para o outro lado e abra as duas últimas portas, ignorando a primeira que abrir (que será a do meio entre as três portas).

Entrando pela última, Lara chega na sala que foi ignorada quando subiu entrando pela boca do leão. Ao chegar perto do círculo, um espírito de fogo aparece. Você pode livrar-se dele voltando até aquela sala com água, acima do puzzle das tochas.

PARTE 7 A melodia da passagem secreta

Livrando-se do espírito, retorne até a sala anterior, abrindo o alçapão. Mas, antes de descer, não deixe de pegar o Pharos Pillar sobre o pedestal. O andar de baixo tem dois caminhos que levam até a água, e um lance de escada (ao lado da escada por onde desceu), que o leva até a sala da porta dupla azul.

Suba o lance de escada para atrair dois espíritos de fogo. Faça meia volta e siga para a água. Livrando-se deles, detone um vaso ao lado de um dos bancos de pedra para pegar um Small Medipack. Volte então ao andar superior usando a escada da parede.

Se você está seguindo a estratégia perfeitamente, ao sair da sala, entre pela única porta que não foi aberta ainda. A porta o leva até uma saleta com uma harpa (no corredor há um vaso contendo Uzi Clips).

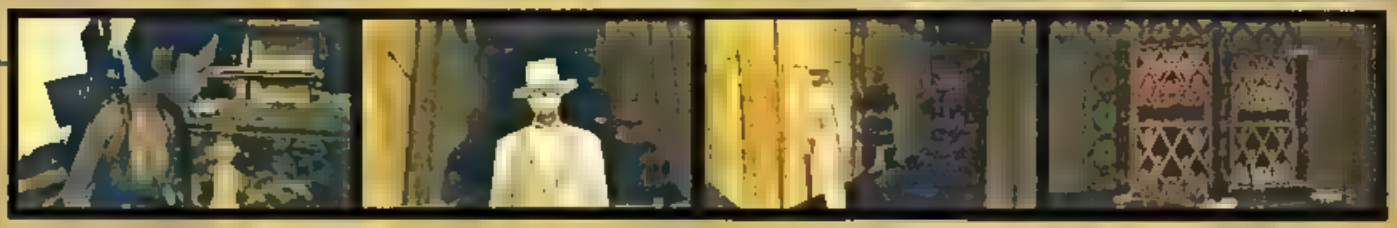
Use o Music Scroll no pedestal ao lado da harpa para fazer Lara tocar e assim abrir uma passagem secreta que o leva a uma corrente. Esta, por sua vez, o leva até a porta dupla azul no andar abaixo. É o início da próxima fase.

HALL OF DEMETRIUS

Total de secrets 0/0

A fuga de Von Croy

Chegando no salão principal, siga pela entrada à direita, onde você pega a Pharos Knot. Volte ao andar inferior e siga pela entrada do outro lado. A cena mostra Lara lendo o Fire Circle Scroll, quando Von Croy chega com seus ninjas. O velho pretende usar o poder, mas na distração Lara pula ao andar inferior. Ao fugir, Von Croy parece conhecer bem o lugar. Equipe-se com armas fortes para encarar os três ninjas e suba novamente ao andar do incidente ocorrido há pouco. Olhe para o chão perto da lanterna: há marcas! Empurre a lanterna até o fim desses sinais para abrir a passagem secreta. Entre por ela e caia pelo buraco encontrado no final.



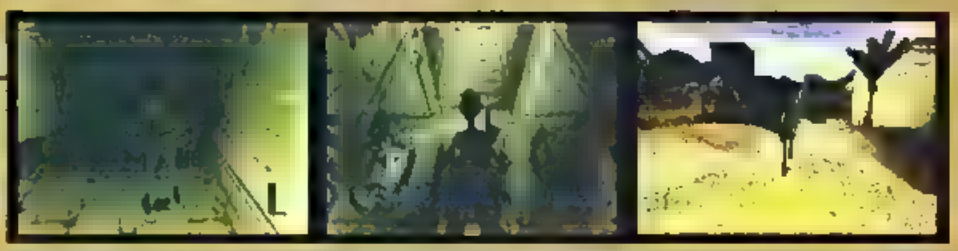
COASTAL RUINS

(revisitada - 3)

Total de secrets 1/1

PARTE 1 A entrada do templo de Isis

Lara cai dentro da água e automaticamente tem o Secret #53 registrado (vasculhe bem cada canto do lugar). Vá para o centro da estrutura e olhe para cima, encontrando a escada em uma das paredes da subida que o leva para fora. De lá, nade até uma entrada localizada após o castelo à direita.



TEMPLE OF ISIS

Total de secrets 0/0

PARTE 1 A sala da estátua

Ao ter controle sobre Lara, nade imediatamente até a ruína à sua frente. Acima da entrada, perto do chão, há três espaços, sendo que o do meio é selado com madeira. Entre pela passagem da esquerda para usar o Pharos Knot, volte até a água e siga para a entrada do outro lado do selo de madeira. Deve ser usado aí o Pharos Pillar para abrir a porta de entrada.

Ignore o tubarão-martelo existente nessas águas e entre pela porta aberta nas ruínas, próximo ao chão: você está finalmente dentro do templo de Isis!

Livre-se da caveira que surge quando chegar na sala com duas estátuas: caia pela entrada no chão. Na área submersa seguinte existem três portas de pedra: duas delas são falsas. Abra a que está do lado direito, que o leva até uma sala com mais três caminhos e um buraco com água no meio. Equipe a Shotgun e fique atento aos ataques de uma criatura de ouro alada.

Destruindo as caixas de pedra você pode pegar alguns itens bons (Large Medipack, Wideshot Shotgun Shells e Shotgun Shells). Siga pela passagem à esquerda da sala, por onde a criatura veio. No final da escadaria você chega numa sala com a estátua de Isis ao fundo. A entrada atrás de você se fecha. Vá até a estátua e olhe à sua esquerda e direita para ver colunas a que Lara tem acesso. Suba em uma delas e remova o objeto preto, o Black Beetle, liberando um monte de escaravelhos (fique atento ao seu life). Desça rapidamente e siga para a outra coluna e remova o Broken Beetle. Mais escaravelhos surgem!

Desça imediatamente e vá para o meio da sala. Em ambas as laterais sobem blocos que dão acesso a pequenas entradas no alto da parede em ambos laterais da sala.

Suba por uma delas rapidamente e empurre a placa ao fundo. Repita o mesmo na entrada do outro lado. Isso faz com que uma passagem no chão, antes de chegar na estátua, se abra. Vá em direção a ela e pule por cima, derrubando os insetos. Você deve descer também e tem de ser ligeiro para fazer uma seqüência rápida de pulos por inclinações.

PARTE 2 As chaves da pirâmide negra

Fique sobre a coluna abaixo do buraco e saia correndo até a coluna ao fundo, pulando e agarrando-se na parte inclinada. Quando subir, Lara escorregará. Então suba com o botão de pulo pressionado para saltar e cair na plataforma plana, pegando a Winding Key no pedestal. Empurre a placa parede para abrir a saída. Corre até a plataforma abaixo do buraco e saia.

Vá para a sala onde enfrentou a criatura alada e siga para a entrada à esquerda de Lara (não deixando de destruir a caveira). Depois do lance de escadas, a sala seguinte tem algumas caixas de pedra contendo itens, enquanto a outra sala o leva até a pirâmide negra — esta sala tem três entradas canto das paredes.

Use o Black Beetle num dos lados da pirâmide e este baixará (ainda faltam três Black Beetles). Entre pela abertura no chão do lado esquerdo e Lara escorrega para um líquido (armadilha). Antes do final da descida, dê um pulo. Dentro do líquido, suba rapidamente pela extremidade adiante. Se demorar demais, duas chamas, que descem pelas laterais inclinadas, começam a atear fogo no líquido.

Remova os dois Black Beetles (um coluna outro na parede ao fundo) e mais escaravelhos aparecem! pela área plana até chegar perto da entrada e dê um pulo na diagonal para ela (depois do pulo, mantenha o botão de ação pressionado para não bater na parede).

Use Black Beetle na pirâmide negra e notará que um desapareceu de seu inventário! O procedimento é o mesmo nas duas outras entradas restantes. Seja rápido, então, para pegar os Black Beetles e sair do líquido antes de ele pegar fogo.

Depois de usar dois Black Beetles coletados, volte até a sala onde enfrentou a criatura alada e vá para a última entrada.

CLEOPATRA'S PALACE

Procurando o último Black Beetle

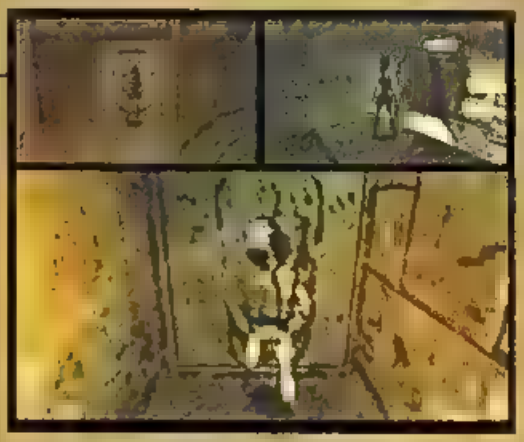
Ao sair do corredor, Lara chega numa grande sala com uma fonte – a câmera mostra um pedaço do lugar! Por enquanto, não há muito o que ser feito aqui.

Siga em linha reta até a entrada à esquerda da escadaria do outro lado. Suba a rampa e detone mais caixas de pedra para pegar alguns itens (Wideshot Shotgun e Shotgun Shells).

Se você for ver a fonte aí por cima, uma caveira aparecerá atrás de você: acabe com ela! Vá para a figura estranha no espaço da parede e use a Crowbar para descobrir que é uma porta. O corredor escuro o leva até outra porta parecida. Abra-a e você chega numa entrada no chão, similar àquelas armadilhas da fase anterior. Então seja rápido! Pule antes de chegar no fim da descida e suba rápido do outro lado.

Fique de frente para a descida, corra e pule na diagonal para a plataforma do lado direito.

No canto você encontra o que tanto procurava: o Black Beetle! Pule para entrada e volte para a fase anterior.



TEMPLE OF ISIS (revisitado)

Use o Mechanical Scrab

Vá para o salão da pirâmide negra (acabe com outra criatura alada) e use o Black Beetle na pirâmide. Chegue perto e pegue o Mechanical Scrab (abra seu inventário e combine o Mechanical Scrab com a Winding Key) no meio da energia. Então volte para o palácio de Cleópatra.

CLEOPATRA'S PALACE

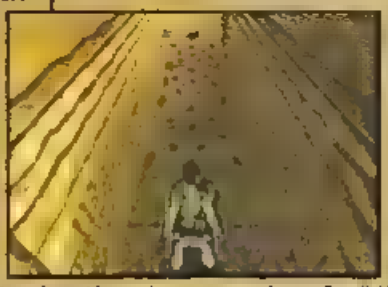
(revisitado) Total de secrets 1/1

PARTE 1 Pedaços da armadura de Horus

Atenção aos acontecimentos! Mergulhe na água da fonte para encontrar uma abertura submersa que o leva a uma sala secreta. Mexa no buraco da parede para baixar um pedaço de chão. Volte até a fonte e siga para a escada ao lado da entrada para a rampa (destrua a caixa de pedra e pegue um Large Medipack, caso não tenha pego na primeira visita). Ignore a rampa. O caminho a seguir existem duas caixas de pedra, com itens nos espaços das paredes.

PARTE 2 A armadilha nos buracos do chão

Quando chegar num corredor cheio de buracos no chão, pare! Permaneça sobre o desenho do escaravelho no chão e use o Mechanical Scrab para desativar a armadilha.



Não esqueça de um detalhe estratégico: o Mechanical Scrab só pode ser usado três vezes antes de se quebrar, ou seja, você pode usá-lo ainda mais duas vezes!

Após esta tal armadilha há duas entradas. Entre na que está à sua esquerda e passe rápido pela entrada, evitando as lâminas! Abra a grande caixa de pedra para pegar a Right Gauntlet e acabe com a caveira que surge.

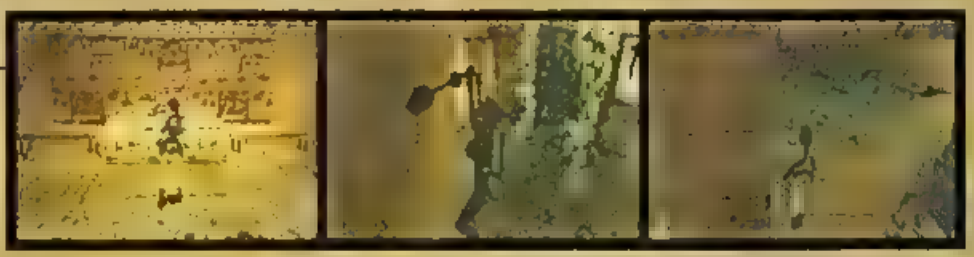
Na entrada seguinte despedace outra caveira que aparece à direita. Depois use o Mechanical Scrab no corredor (ignore o outro caminho). Do outro lado do corredor há uma escadaria e uma entrada antes dela, onde você pode pegar itens dentro da caixa de pedra. Outra caveira aparece!

Siga pela escadaria para chegar numa sala com algumas colunas e mais uma caixa de pedra contendo um Small Medipack – mais uma criatura alada aparece pela sua frente. Destrua-a sem dó nem piedade!

Suba pela escadaria seguinte para chegar numa área com várias plantas e também àquela parte do chão que desceu com o evento da fonte. Antes de ir para lá, vá até a porta dupla ao lado e acione a alavanca na parede para abri-la e, só assim, erguer um bloco. Acabe com as caveiras que aparecem e vá pegar Crossbow Ammo dentro da caixa de pedra no chão baixo.

Suba pelo bloco erguido e pule para a parede com um espaço para Lara poder se agarrar. Siga pendurado até o outro lado e suba. Dentro da caixa de pedra tem Crossbow Ammo.

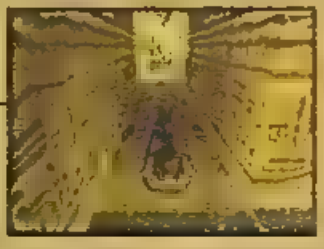
A Right Greave está dentro da grande caixa de pedra na sala. Pegue-a e acabe com mais uma caveira.



PARTE 3 Réplica de ouro de Lara

Volte para área da alavanca e entre pelo corredor ao lado do chão baixo para entrar numa nova passagem aberta. Você pega Crossbow Ammo e Large Medipack nas caixas de pedra pequenas. A grande guarda um Pharos Knot. Ao sair desta sala, siga para o lado esquerdo, chegando no local onde destruiu a última criatura alada.

Ao lado da escadaria, à sua esquerda, tem um passagem. Indo por ela, você encontra outra escada onde o Pharos Knot deve ser usado – isso revela uma nova entrada. Antes disso, entre pelo corredor ao pé da escada e use o Mechanical Scrab: do outro lado, dentro da grande caixa, você encontra o Secret #54.



Entre pela passagem aberta há pouco e você chega numa sala com dois blocos. Suba no primeiro e pegue o Small Medipack. Uma energia envolverá Lara, criando uma réplica sua no outro bloco – esta estátua de ouro está ligada à vida de Lara, ou seja, se acontecer alguma coisa com o monumento, Lara sofrerá as conseqüências.

Suba pelo bloco na parede ao lado da estátua de ouro e pendure-se no teto até a entrada do outro lado. No andar de cima, uma criatura alada aparece, indo direto para a estátua. Use o Crossbow com munição explosiva e combinado com o LaserSight para acabar com a criatura.

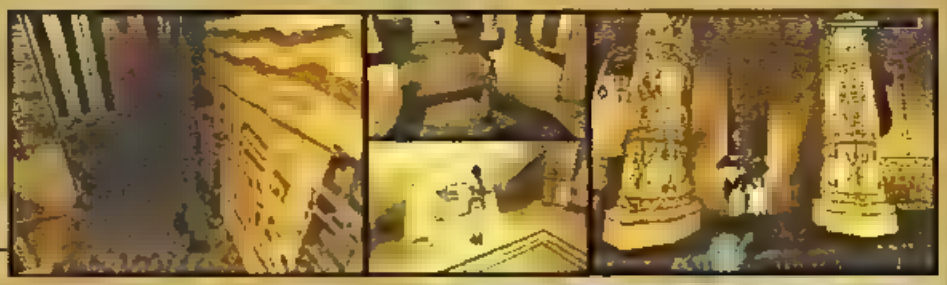
Pule para a outra plataforma e suba pela entrada na parede. No andar superior detone a caveira e destrua outra criatura alada que aparece. Na plataforma central, mantenha-se perto de uma das duas alavancas no bloco do teto. Acione-a (pule e agarre-se). Lara perde um pouco de life na queda. Suba e acione a outra e cheque se outra criatura alada não aparece. Então torne a subir para a plataforma central – as alavancas abrem duas portas, uma de cada lado.

PARTE 4 A sala do trono de Cleópatra

Atrás das portas há buracos nas paredes. Neles você pega o Ornate Handle e o Hathor Effigy. Combine-as para obter o Portal Guardian (há uma caveira em uma delas). Voltando à plataforma central, note que ainda resta uma terceira porta.

Use o Portal Guardian ao lado dela para que se abra. Antes de chegar na sala do trono, destrua uma caveira que aparece e uma caixa de pedra para pegar Uzi Clips.

Entrando na sala, Lara vai para o trono e dois guardas gigantes aparecem. Apenas um deles ataca neste momento. Equipe a Shotgun com Wideshot Shotgun Shells e destrua primeiro o que ataca. Fique pulando de um lado para o outro, dificultando o acerto dos tiros. Quando um cair, o outro começa a atacá-lo. Livrando-se dos dois, abra as caixas de pedra para pegar o Breast Plate e o Left Greave. Recolhendo as últimas partes da armadura, desça por um dos buracos aos pés da escada do trono e... fim de fase!



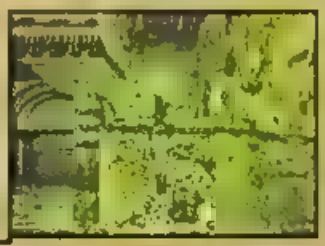
Lara volta para Alexandria durante a noite, procurando por Pierre, mas encontra uma carta de Von Croy. Ele propõe a troca da armadura sagrada de Horus pela vida de seu amigo. Depois da partida de Lara, o poder de Seth começa a se manifestar em Von Croy.

CITY OF THE DEAD

Total de secrets 1/2

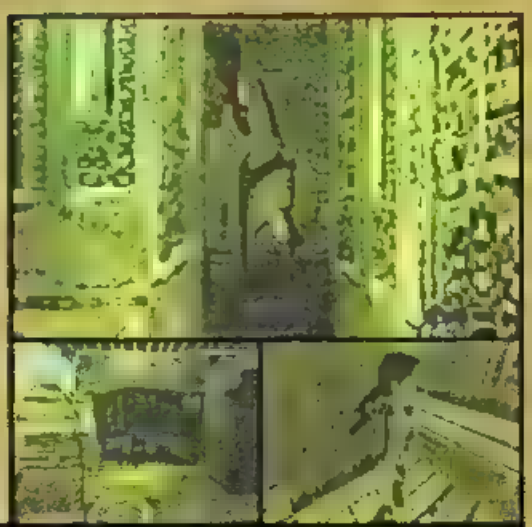
PARTE 1 Seguindo os rastros do mal

Chegando em Alexandria, equipe sua Crossbow com munição explosiva para acabar com dois caras armados do lado esquerdo: um está no alto da casa e o outro atrás da coluna, mais adiante. Matando o segundo, vá até onde ele estava para pegar o Revolver (combine-o com o LaserSight), depois suba na moto.

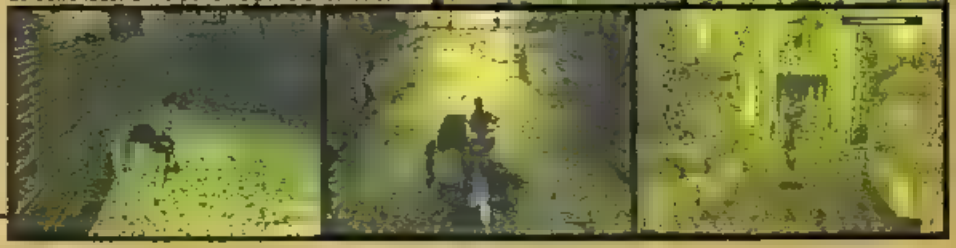


Os comandos da moto são: X = subir na moto e acelerar; □ = frear; ↓ = recuar com a moto (você deve estar parada); e ○ = sair (pare a moto em lugar plano).

Na primeira curva à direita, atropele um cara e siga com cuidado – procure examinar os corpos dos inimigos para pegar Medipacks ou munição. Um pouco mais além, você sobe por uma rampa à esquerda chegando numa área com outra rampa à direita e uma duna de areia alta. Também há aí uma parte alta com uma cerca de madeira cruzada em forma de "X" (é avistada assim que você chegar nesta área). Ignore a rampa de começo e atropele mais um inimigo, prosseguindo pelo caminho à esquerda da rampa. Ande até chegar na parede para evitar a rajada da metralhadora no alto da estrutura. Desça da moto e, estando de frente para esta parede, siga pelo caminho à esquerda para chegar numa entrada na parede, onde se encontra uma Grenade Launcher e um Small Medipack (não esqueça deste lugar...).



Volte até a moto, mas não a pegue. Olhe para a entrada com figuras de pedra (tipo de lápides) do outro lado. Entre por uma porta atrás delas.



PARTE 2 Cadáveres jogados pelo caminho

Dentro da sala há um cadáver sobre uma grade no chão. Tire o corpo de cima da grade, puxando-o pela cabeça, e volte para a moto, não esquecendo de pegar um Small Medipack ainda dentro da sala.

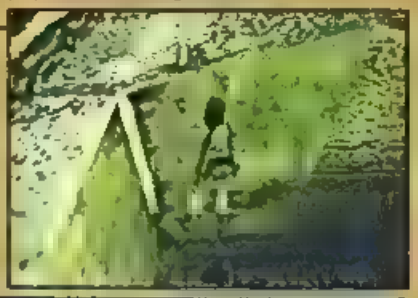
Retorne até a área da duna alta de areia, vire à esquerda e siga pelo beco sem saída. Desça da moto para entrar pela passagem sobre o bloco na parede. Ao passar para a sala abaixo, acione a alavanca para abrir a grade acima de você. Pegue o Small Medipack e suba pela grade aberta para poder alcançar a entrada estreita na parede, por onde você deve se arrastar até um corredor.

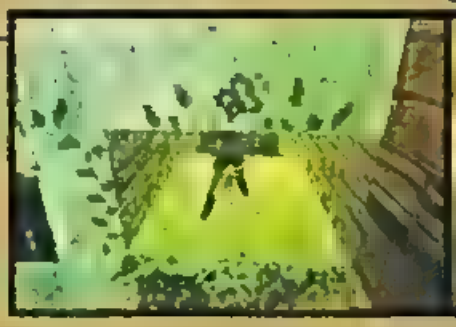
Este corredor o leva para uma segunda alavanca que abre uma porta superior. Volte até sua moto e vá até o alto da duna de areia. Deste ponto você deve realizar um salto para chegar no chão alto do outro lado.

Após o pulo espetacular, vá para onde estão as placas utilizadas para quebrar o chão e cair num corredor escuro. Indo por ele, você encontra uma abertura na parede e um Small Medipack. Antes de seguir pela entrada, suba de moto pela rampa para quebrar a parede e retornar até a área da duna.

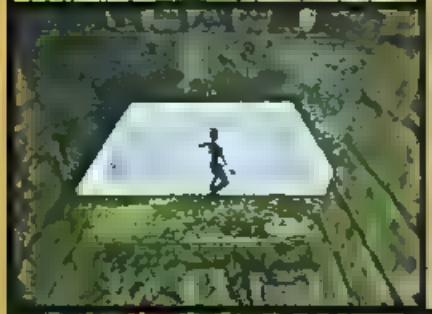
Deixe a moto de novo, volte até a entrada e caia pela abertura. Saia da água e vá para a sala escura ao fundo, onde aparecem morcegos. Pegue Flare e Wideshot Shotgun Shells do outro lado da sala e escorregue pela abertura a oeste. Na sala seguinte há outro corpo à sua direita e outro LaserSight (caso não tenha pego o primeiro).

Tendo o cadáver como referência, olhe em direção à parede para a qual a arma (presa ao corpo) está apontando: você notará uma fenda na parede. Aqui você deve pendurar-se por ela e andar, mantendo-se sempre pendurado pela fenda, até chegar num espaço pelo qual conseguirá subir.



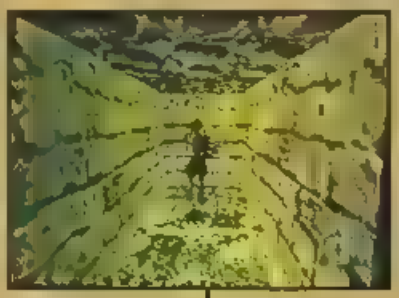


PARTE 3 Um espírito de gelo



Agora saque o Revolver, combinado com o LaserSight, e olhe para a abertura no meio da estrutura. Você notará ali um pêndulo azul. Atire nele sem acertar o objeto estranho. Do contrário, você liberta alguns insetos que causam dano.

Detonando o pêndulo, um espírito de gelo vem atrás de você. Desça rapidamente e siga para uma passagem que leva a uma área alagada, onde há uma alavanca. Escorregue para a água. Mas o fantasma o seguirá, congelando o líquido e desaparecendo em seguida. Nade pela abertura e desça na sala do corpo. Siga novamente até a passagem e escorregue para a água congelada para chegar na alavanca. Ao acioná-la, uma passagem se abre na sala do corpo. Entre e chegue num local em que há tochas.



Nesta sala, à sua direita, está uma porta verde. Antes de abri-la, pegue o Small Medipack ao fundo da sala. Use a Crowbar para abrir a porta, onde se encontra o Secret #55, depois suba pelo bloco ao lado e entre pela fenda no alto da parede.

Olhe bem o lugar, notando que está acima do ponto de partida desta fase. Não desça! Vá pendurado para o outro lado, suba pelo espaço perto do portão e localize uma alavanca ao lado. Faça um pulo correndo para poder acioná-la e abrir o portão. Volte agora para pegar sua moto na área da duna de areia e siga pelo portão que está aberto.

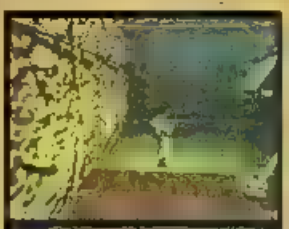
PARTE 4 Destruição das metralhadoras

Comece esta fase atropelando o cara no caminho. Logo adiante você chega numa parte baixa, onde há uma escada que sobe circundando o lugar. Vá para o ponto de início da escada, atropele outro inimigo e desça da moto para pegar Crossbow Ammo no pequeno espaço abaixo. De moto, suba até o final da escadaria e chegue numa rampa à esquerda.

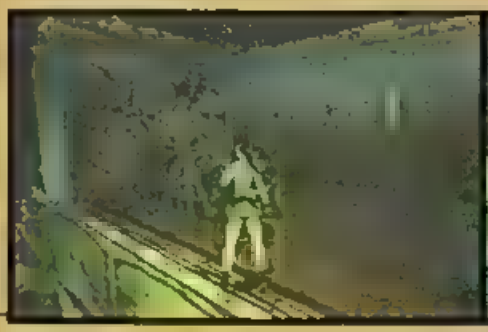
Cuidado para não cair! Tome distância e pule pela rampa, entrando por uma abertura na parede do outro lado que o leva até uma entrada mais alta. Continue de moto até chegar numa subida, desça do veículo e entre por uma abertura no canto da parede, onde há uma alavanca e alguns morcegos. A alavanca faz um bloco, ao lado da escada que você subiu, se levantar. Pegue a moto de novo e suba pela rampa ao lado da entrada da alavanca, voltando à escadaria.

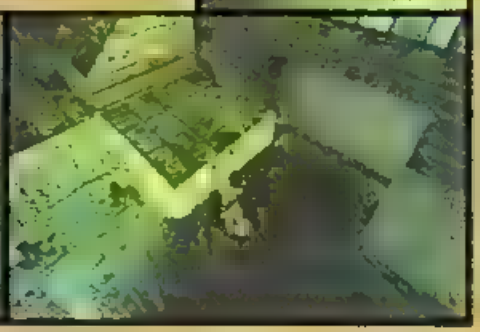
Desça da moto novamente e suba pelo bloco erguido para chegar num corredor, que o leva ao alto da estrutura onde você encontra uma metralhadora quebrada (aquela que o metralhou quando estava no chão abaixo). Faça um pulo correndo e agarre-se na estrutura. Pegue Revolver Ammo ao lado da metralhadora, depois atire no pequeno tanque de gasolina atrás dela para destruí-la e entre pela porta aberta aí em cima. Do outro lado, a música denuncia o perigo!

Sem se expor, olhe para as metralhadoras do outro lado. Use o Revolver e mire no tanque de gasolina atrás delas para destruir tudo. Faça então um pulo correndo e agarre-se para chegar na plataforma do outro lado, onde você encontra uma outra alavanca, que abre os portões logo abaixo. Pegue o Small Medipack e faça todo o caminho de retorno até a sua moto. Suba até o final da escadaria e desça pela abertura na parede, do lado oposto à rampa, e você chega na área da duna de areia.



Volte até aquele corpo que você tirou de cima da grade. Entre de moto pelo portão aberto e suba a rampa para finalizar esta fase.





CHAMBERS OF TULUN

Total de secrets 2/2

PARTE 1 Vasculhando a região

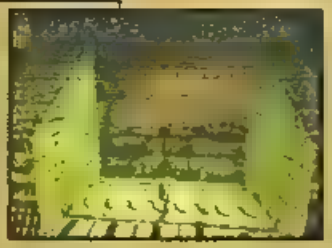
Nesta fase, suba pela rampa para ficar em frente a uma porta aberta (mate um inimigo aí perto antes de você descer da moto) e entre por ela. Suba por uma das colunas, ao lado desta porta, e faça um pulo correndo agarrando-se na estrutura.

Da ponta da plataforma, faça outro pulo correndo e agarre-se na ferida da parede à esquerda. Vá pendurado até a plataforma, sendo que dela você pode pular para a parede escalável. Agarre-se nesta parede e dê a volta na plataforma do outro lado, que o leva até um corredor com uma abertura no teto, onde você encontra uma alavanca do lado esquerdo – ela tem o poder de fechar as portas do hall abaixo. Marque bem todo o trajeto que você fez até chegar aqui, pois voltará neste mesmo local logo mais.

Ignore a alavanca e olhe para a direita, onde há uma corda. Faça um pulo correndo para a plataforma ao lado do lugar por onde você chegou e pule na rampa que o leva até a corda.

PARTE 2 Guerreiro egípcio indestrutível

Existem duas alternativas acessíveis para se usar a corda. Pendure-se nela e tome impulso para chegar no caminho a sudeste, onde encontram o Secret #56 e dois escaravelhos gigantes que perseguem você.

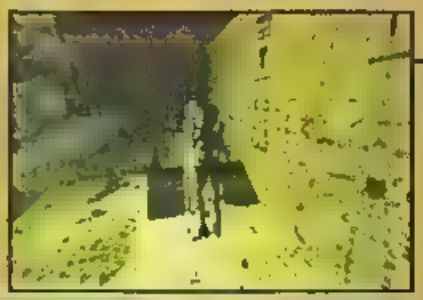


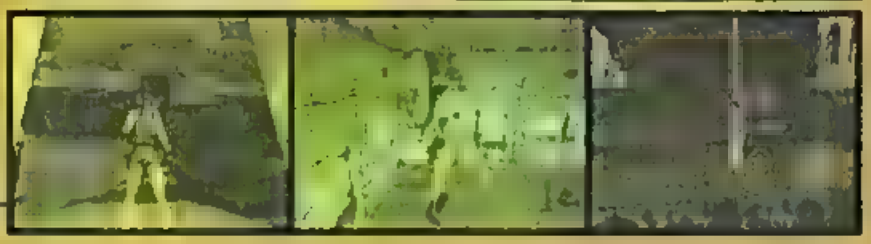
Para descer, olhe para o outro caminho e concentre-se na plataforma abaixo dele. Faça um pulo correndo até lá e desça. No chão, vá para a porta do outro lado do hall, mas não deixe de vasculhar entre as colunas para pegar outra Grenade Launcher e um Small Medipack.

Quando estiver do outro lado do hall, do lado de fora, você chega numa grande passagem na parede em frente. Olhando para cima é possível avistar outra entrada com uma parte plana do teto. Suba pelo mesmo e siga arrastando-se para chegar no Secret #57, dentro de uma saleta escura.

Desça até a entrada do hall e siga pelo caminho ao lado dele para encontrar um guarda egípcio indestrutível e letal. Se ficar perto do guarda, você acabará recebendo uma onda de energia que suga muita life.

Lembra-se daquela alavanca no alto do hall? Vá em sua direção e a acione para trancar o guarda egípcio que o persegue. Assim que fechar o hall – as portas ficam fechadas por uns instantes – vá até a corda e a use para chegar até aquele outro caminho ao lado de onde você pegou o segredo. Acabe com um inimigo (pegue Revolver Ammo) e desça pelo buraco para chegar na moto. Suba nela e dê a volta pelo hall, pulando um buraco no caminho. Abandone a moto quando não puder mais avançar e vá até o lugar de onde avistou o guarda. Gire a alavanca quatro vezes para abrir o portão, entre por ele e escale a parede até a fase seguinte.



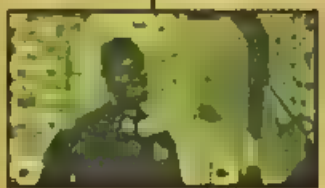


CITADEL GATE

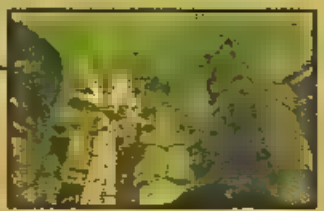
Total de secrets 1/1

PARTE 1 O guardião de Citadel

Ao descer vá conversar com o sargento Azziz, que agoniza em seus últimos momentos de vida. Ele explica o que aconteceu com a cidade e avisa sobre uma grande besta. Ainda assim Lara insiste que precisa chegar em Citadel, mas uma criatura guarda a entrada. O sargento quer, porém, ajudar Lara.



Assim, siga pelas ruas escuras até um ponto com colunas do lado esquerdo (pegue Large e Small Medipack). Adiante, uma criatura gigantesca surge de um buraco. Saia em disparada para o caminho do outro lado da besta – se demorar, ela cuspirá bolas de fogo.

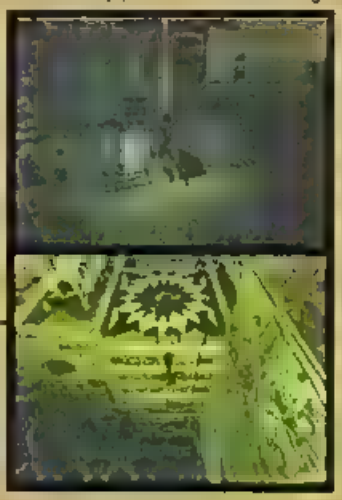


Antes de continuar, fique atento a luzes verdes no caminho: passar por elas pode atrair insetos (como alguns podem aparecer mesmo assim, fique fugindo deles para não sofrer dano). Há uma entrada do lado oeste no caminho. Siga por ela e no final acabe com dois crocodilos que aparecem. Arraste-se pela abertura, por onde eles vieram, e encontre alguns itens no final. Depois saia e olhe para o céu, procurando uma corda à sua esquerda.

Vá pelo espaço na parede e caia na área seguinte, que a câmera mostra por cima. Aqui há duas caixas de pedras (similares a caixões). Do outro lado existem três alavancas numeradas. Baixe a de número 2 e suba por uma plataforma atrás de você (a câmera mudará o ângulo quando passar abaixo dela), encontrando a alavanca de número 4. Volte até as três alavancas, baixando as de números 1 e 3 para revelar entradas. Desça pela passagem mais distante e encontre uma alavanca quebrada. Use a Crowbar para abrir a porta do buraco ao lado e, a partir deste, a alavanca abre outra porta.

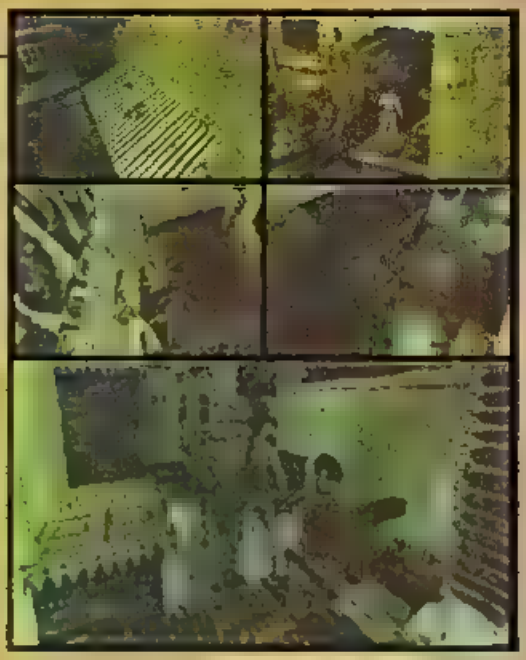
PARTE 2 Divisão de caminhos

Após baixar a alavanca, insetos aparecem quando você sair. A porta dá acesso a um corredor cheio de morcegos, que o leva até a corda. Alinhe-se com a corda e, já pendurado, vire-se para a entrada por onde veio. Como há um sino de cada lado da entrada, alinhe-se com o do lado direito e balance, pulando da corda para chegar nele. Pendure-se na plataforma do sino e encontre a entrada abaixo, onde está o Secret #58.



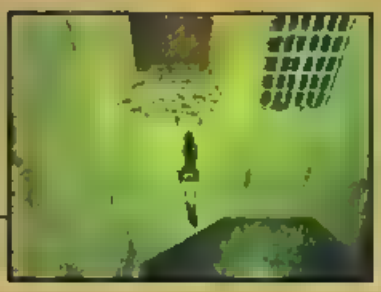
Pendure-se para descer e suba novamente até a corda. Use-a para chegar na plataforma e parede seguinte. Olhe para o telhado do lado esquerdo e dê um pulo correndo e um normal para a próxima plataforma. Saque a Shotgun e derrube o escaravelho gigante para poder dar um pulo até o telhado seguinte, de onde você pode saltar para a parede escalável e descer até acima do toldo.

Agarrado, vá para a esquerda e caia na plataforma. Fique de costas para a parede e passe à plataforma adiante – na subida, derrube outro escaravelho. À esquerda da parede, há um espaço que você pode se pendurar. Dê um pulo correndo e agarre-se no espaço para ir pendurado até a plataforma.



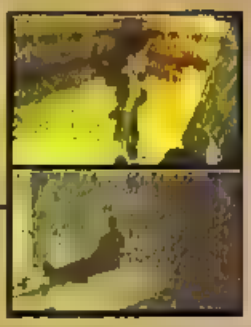
PARTE 3 Lara tenta ajudar o sargento

Da plataforma, olhe para o telhado do outro lado à sua direita. Dê um pulo normal para lá e, no final dele, há uma entrada alaranjada na parede: faça um pulo correndo e agarre-se. Isso o leva acima de um buraco.



Olhando para a esquerda, você vê um carro. À sua direita há um caminhão tombado. Fique na diagonal e faça um salto correndo para chegar até lá (ou dê um pulo simples para a descida abaixo do espaço. Há um lugar plano!). Derrube dois escaravelhos gigantes e um morcego para pegar o Nitrous Oxide Canister. Fique na direção do carro do outro lado e faça um pulo correndo para cair na parte plana depois do buraco. Após chegar com segurança, faça o caminho de volta até o sargento Azziz.

Cuidado: seja rápido quando for passar diante da criatura, que cospe bolas de fogo – se elas tocarem em você, é morte na certa! Ao chegar junto ao sargento, Lara tenta ajudá-lo e ele se recusa. Pegue Revolver Ammo e volte para a fase anterior.

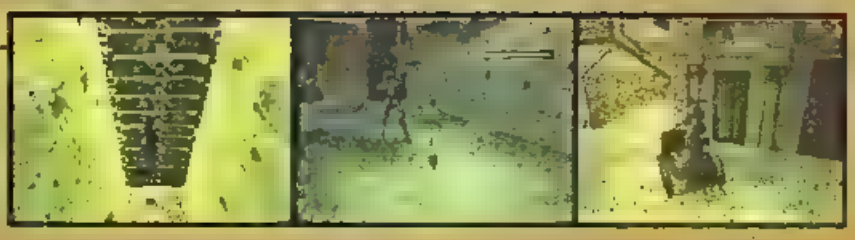


CHAMBERS OF TULUN

(revisitada - 1)

O atalho para Trenches

Desça escalando pela parede e siga pela passagem ao lado. Quando voltar até a área da guarda egípcia, saia correndo para sua moto e entre pela entrada ao lado, que o leva para Trenches.

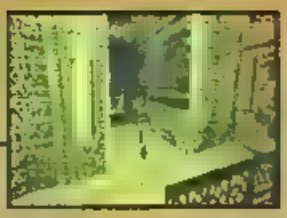


TRENCHES

Total de secrets 2/2

PARTE 1 Sobrevivendo a metralhadoras

Suba a ladeira, desça da moto (pegue Uzi Clips na área coberta) e siga depois para uma entrada atrás ■ palmeira. Esteja com a Shotgun em mãos e, quando chegar na área com colunas e algumas lâmpadas, acabe com um inimigo que está escondido.



■ final do caminho, suba rapidamente pelo barranco à sua esquerda para evitar ser fuzilado. Pegue Uzi Clips e um Large Medipack. Olhe então para a entrada do lado oposto para ver uma metralhadora. Você tem de entrar nesta área e abaixar-se rapidamente atrás das caixas, seguindo ainda abaixado até o outro lado (vá encostado pelas caixas). Se a metralhadora não o rastreou atrás das caixas, isto é, ■ você não se expôs, quando chegar ■ outro lado, haverá uma parede com uma abertura que dá visão ao tanque de gasolina da metralhadora: atire nele!

Livrando-se ■ metralhadora, suba pela entrada acima ■ onde ela estava – subindo pelas caixas, você pode pegar um Large Medipack sobre a plataforma. Do outro lado, arraste-se pela entrada no chão, passe pelos canos de vapor ■ acabe com um cara. Detone a caixa e pegue os itens antes de explodir ■ tanque de gasolina da metralhadora (no espaço ao lado) e matar outro inimigo. Rasteje para o corredor anterior e prossiga até o final dele.

PARTE 2 Turbine sua moto

Rasteje à direita, protegendo-se do vapor, para pegar a Weapon Code Key do outro lado. Volte rastejando e vá ao outro lado, onde há um buraco camuflado pela névoa e uma metralhadora. Pendure-se na caixa e vá ■ outro lado, descendo quando Lara não puder avançar mais. Saque a Shotgun e vire à direita para acabar com um cara.

Vire à esquerda e detone uma caixa diferente para pegar Large Medipack. Vá ao caminhão e use a Crowbar no motor para pegar a Valve Pipe – combine-a com o Nitrous Oxide Canister obtendo o Nitrous Oxide Feeder. Volte à moto, abra seu inventário e use o Nitrous Oxide Feeder (para usar o turbo, aperte o botão de corrida). Vá para City Of The Dead.

CITY OF THE DEAD

(revisitada) Total de secrets 2/2

Pulando de moto o grande abismo

Lembra-se onde você pegou ■ Grenade Launcher ■ perto? Vá para lá, só que continue de moto até o final do caminho. Você deve chegar num grande precipício e talvez encontrar mais inimigos. Use o turbo para chegar ■ outro lado e mate um cara também. Você encontra mais figuras parecidas com lápides perto de colunas com o topo inclinado. Pule e agarre-se na que está junto à parede e, quando subir, mantenha o botão de pulo pressionado para pular de costas e cair em cima da outra coluna.

Espere ela escorregar um pouco e mantenha o botão de pulo pressionado até que siga para uma entrada na parede. Então, agarre-se. Do outro lado está o Secret #59. Pegue-o e volte para Chambers Of Tulun.

CHAMBERS OF TULUN

(revisitada - 2)

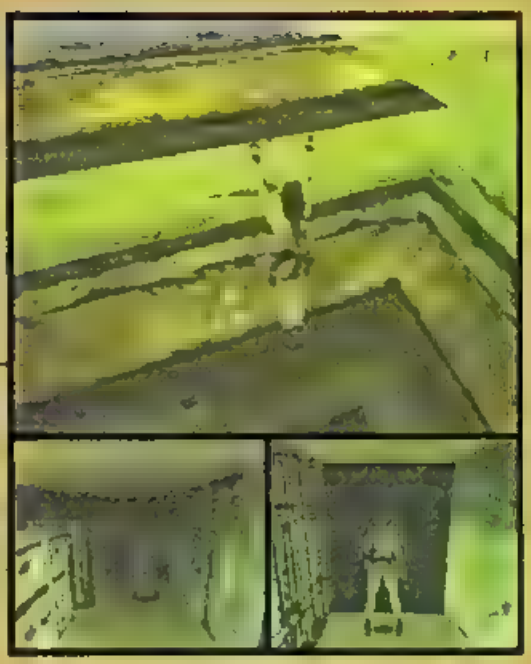
Sala com sistema de incêndio

Dirija até o buraco que você pula com a moto e suba pela escadaria no canto da parede. Use o turbo para chegar na plataforma acima e saia da moto. Entre armado na passagem e acabe logo com um cara no corredor, escorregando no final deste.

O lado esquerdo tem um corredor que desce: ignore-o e vá pela entrada mais adiante. Mate um inimigo para pegar a tocha atrás da caixa, volte e desça pelo corredor. Acabe com outro cara no caminho e um outro atrás da porta, à sua esquerda. Acenda sua tocha e a leve para a sala no começo deste corredor. Suba pela elevação do outro lado para ficar perto do teto e use a tocha para ativar o sistema de incêndio (aperte o botão de ação) e abrir a porta ao lado. Entre por ela e acione a alavanca para uma caixa ser jogada onde você pegou a tocha. Vá para lá.

Use a caixa para chegar à abertura do alto da parede (faça um pulo correndo) para ter acesso a outra sala. Destrua todas as caixas para encontrar itens e um portão.

Atire no cadeado do portão, mexa no buraco obtendo a Roof Key e volte para a moto, através da porta aberta com o sistema de incêndio. Depois, vá para Trenches.



TRENCHES (revisitada)

Indo para a zona de risco

Após a subida, saia da moto e vá pelo lance de escadas na entrada antes da palmeira, chegando no espaço à direita. A câmera muda o ângulo e mostra um alçapão no teto (pule abaixo dele e agarre-se na alça).

Subindo por ele, arraste-se até um pequeno espaço, onde estão Crossbow Ammo e outra área para se arrastar. Quando chegar no limite (o espaço é muito pequeno), você tem de ir pendurado. Antes, porém, atire numa pedra no caminho. Vá pendurado até Lara ficar acima de uma plataforma, de onde pode seguir, ainda pendurado, por uma outra até a entrada na estrutura do outro lado — insetos aparecem.

Use a Shotgun para matar um cara que está à esquerda e vá para a porta dupla à direita, onde usa a Roof Key. Do outro lado da porta, seu objetivo é fazer um pulo correndo e agarrar-se no espaço da parede do outro lado. Feito isso, vá pendurado para a esquerda e encontre uma área para subir. Ao fundo há uma pequena abertura na parede de onde se localiza um botão: dê um zoom com a LaserSight e acerte o botão. Desça até sua moto e vá com ela para o caminho à esquerda do começo desta fase para encontrar duas escadarias. Você deve ir pela direita e usar o turbo da moto para pular através do abertura na parede seguinte e, na seqüência, uma rampa, chegando na plataforma do outro lado.

Desça da moto e escale a parede a leste para uma abertura no topo, que o leva para a fase seguinte (você voltará mais tarde aqui).

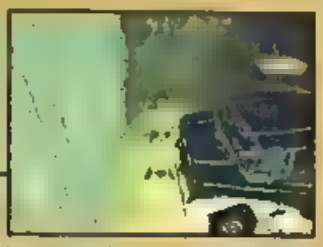
STREET BAZAAR

Total de secrets 1/1

PARTE 1 O campo minado

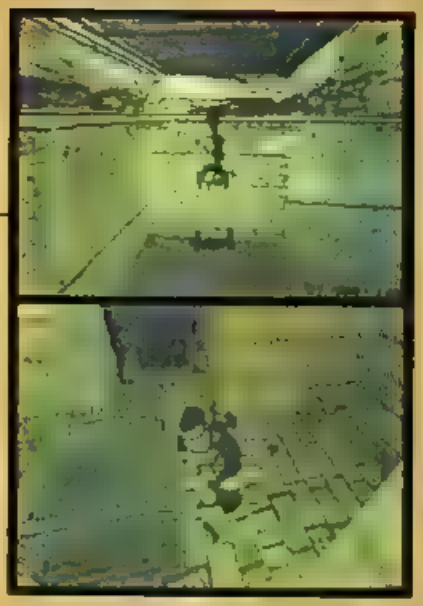
Desça pela parede e vá até o corpo caído na rampa. A cena mostra Lara conversando com mais um daqueles homens de preto. Ela pergunta sobre um campo minado e um dispositivo para passar ele. O homem joga o Mine Detonator Body, mas não conhece os códigos necessários para desativar as minas. Ele acaba, assim, dormindo.

De posse do detonador, vá até a mesinha à sua esquerda para pegar o Handle. Depois, atrás do carro, você pega o Car-Jack Body – combine com o Handle para obter o Car-Jack. Acione o botão vermelho na parede e vá pela porta. Do outro lado há uma parede escalável (pegue um Large Medipack no espaço da parede ao lado). Ao escalá-la, você tem acesso ao teto no qual pode se pendurar. Vá por ele e entre na abertura da parede ao lado para chegar numa saleta.



Use o Car-Jack na parede acima do bloco para abrir a grade superior. Então saia. Lá em cima você encontra um ponto de onde caem raios. Dê a volta por trás da parede para chegar numa caixa de metal (alguns insetos aparecem) e olhe para a direita para ver uma máquina ao fundo e uma caixa de metal.

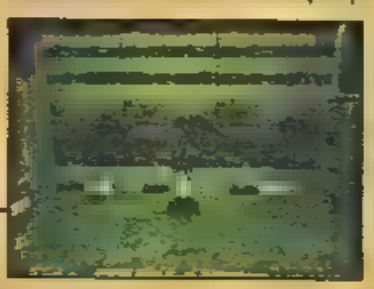
Aqui você tem de empurrar a máquina até o local de onde caem os raios, mas a caixa de metal é um empecilho.



PARTE 2 Reencontro com o guardião

Inicialmente, puxe a máquina até o primeira caixa de metal do outro lado do corredor. Passe, então, ao lado da máquina e puxe a caixa de metal, empurrando-a depois para onde estava a máquina. Vá por trás dela e a empurre até o cruzamento, para poder assim empurrá-la até o local de onde caem os raios. Mas cuidado: empurre a máquina enquanto não estiver caindo raios. Ou você pode morrer!

O peso da máquina baixa a plataforma de metal e o raio atinge a ponte ao lado. Vá para a ponte e faça um salto correndo para se agarrar na parede escalável, seguindo para a entrada alta, à esquerda. Antes de entrar, dê um salto normal para a parte plana do telhado ao lado.



No final do caminho está o Secret #60 – enquanto estiver indo para lá, alguns insetos aparecem. Volte para o telhado e pule para o ponto de onde veio, entrando pela passagem ao lado da parede escalável. Pendure-se para cair e escorregar até o chão com segurança. Então desça pelo corredor com chão de madeira e entre no corredor à direita. Você encontra um corpo e, ao lado, o Mine Position Data – combine-o com o Mine Detonator Body para ter o Mine Detonator.

Vá para a área acima e fique perto das caixas para atrair a atenção daquele touro egípcio, o guardião de Semerkhet. Faça com que ele destrua as caixas para poder pegar alguns itens. Fique perto das três caixas empilhadas na parte mais alta, fazendo com que o touro as acerte para abrir passagem ao andar de cima. Acabe com o inimigo e siga para entrada à esquerda.

CHAMBERS OF TULUN

(revisitada - 3)

Subindo pela duna de areia

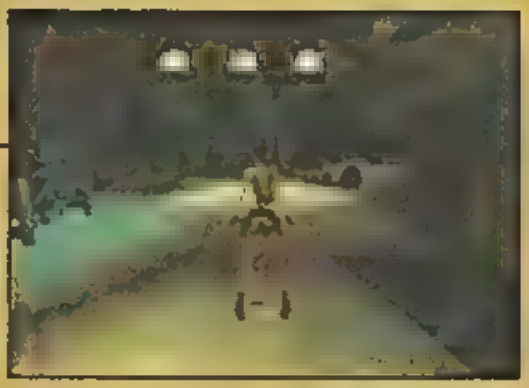
Chegando aqui, siga em linha reta e vá até aquelas duas escadas. Como você não está de moto, siga pela escada alaranjada e suba pelo amontoado de areia até a parte semi-plana, perto dos blocos de tijolos.

Dê um pulo na diagonal de forma a se agarrar na parte mais baixa do bloco de tijolos, a fim de não escorregar pela areia. Vá mais uma vez para Street Bazaar.

STREET BAZAAR (revisitada)

A porta de acesso

Desça com cuidado e entre pela porta aberta ao lado do corpo daquele homem de preto. O corredor o leva para a porta que dá acesso à área aberta, onde se encontram mais dois caras de preto – um no começo e outro ao fundo. Acabe com eles, mas não deixe de pegar Uzi Clips no espaço abaixo da rampa. O final do caminho, à esquerda, o leva de volta para Trenches.



TRENCHES (revisitada)

De volta a moto

Fique junto das placas de caveira, abra seu inventário e use o Mine Detonator para ter a área livre das minas.

Depois atravesse e acione o botão na parede do outro lado, abrindo as portas no corredor à sua direita. Pegue sua moto e entre nesta área, atropelando o inimigo, que talvez apareça, na subida do outro lado. Esta subida o leva até Citadel Gate.

CITADEL GATE (revisitada)

A passagem por trás da criatura

Você deve encontrar outra subida com placas de caveira no caminho. Tome toda distância que puder e acelere com tudo, não esquecendo de usar o turbo da moto para pular o grande buraco. Você logo reconhecerá o lugar!

Realizando o salto com sucesso, você deve seguir o caminho até o sargento Azziz, tendo de passar por aquela criatura gigantesca – seja rápido aqui! Durante o caminho, alguns crocodilos aparecem (passe por cima deles), mas logo você chega no sargento.

Lara o leva até um caminhão rente à grande criatura. O sargento pretende matar a criatura explodindo o caminho. Só que ele será o detonador!

CITADEL Total de secrets 2/2

Assim que seguir pelo corredor, Lara encontra Jean Pierre, que lhe conta que Seth se apossou de Von Croy para encontrar uma placa cerimonial antiga enterrada sob Citadel. Depois das explicações, Pierre se despede de sua amiga, pedindo para ela tomar cuidado. Outra cena mostra Von Croy encontrando a placa e reanimando alguns mortos.

PARTE 1 Em busca do amuleto Horus

Quando puder controlar Lara, siga para a entrada ao sul, atrás das colunas, e vá para a outra entrada atrás da estrutura (aqui a câmera deve mudar o ângulo). Subindo o lance de escada, o corredor o leva até uma sala onde há uma alavanca. Após acioná-la, pegue a tocha e a acenda.

Volte para a estrutura anterior, onde a câmera muda de ângulo, e pule com a tocha abaixo da corda para queimá-la e revelar uma passagem. Volte para o ponto onde Jean Pierre foi solto e pegue Uzi Clips no fundo da porta aberta. Depois caia pela abertura no chão ao lado da porta. A abertura o leva por um túnel até uma grande câmara, à sua direita (pegue a Wideshot Shotgun Shells no espaço rente à entrada), na qual uma cena mostra um dos capangas de Von Croy correndo até uma alavanca.

Da entrada da câmara, pule para a escada do lado esquerdo e, então, para a abertura à esquerda da escada. Faça um pulo correndo até a escada do outro lado e pendure-se no teto no alto dela. Vá pendurado até a abertura na parede. Solte e agarre-se nela para pegar o Secret #61 ao fundo.

Quando sair, caia tranqüilo para o fundo da câmara. Nade até o outro lado e pegue Flash Ammo sobre o bloco. Então suba na plataforma. Faça um pulo correndo até a plataforma do outro lado e volte até o ponto onde pegou o segredo.

AGORA FICOU MAIS FÁCIL COMPRAR NA INTERNET

DREAMCAST

VMU

FINAL FANTASY VIII

KOF 99

CONTROLE

NEO GEO POCKET

MIND STORMS

THE HOUSE OF THE DEAD

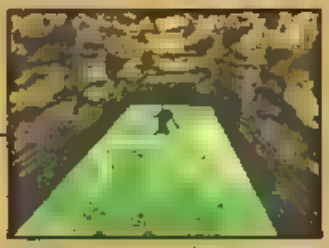
PROGAMES

COMPRE AQUI

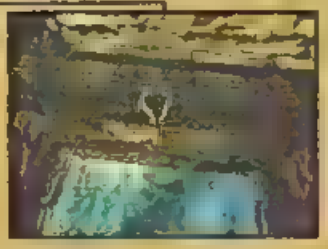
www.progames.com.br

PARTE 2 A sala dos pontos cardeais

Ao invés de pular para a escada do outro lado, pendure-se e solte-se para agarrar no espaço mais abaixo. Vá pendurado até o final deste espaço e agarre-se no seguinte. Continue pendurado até a entrada mais espaçosa, por onde você pode se arrastar.



Pegue Uzi Clips na água antes de subir pela outra abertura. No outro lado há uma plataforma inclinada. Caindo nela, espere Lara escorregar um pouco e depois pule para a outra plataforma inclinada, agarrando-se no espaço da parede. Vá pendurado até o espaço maior com um Small Medipack e faça um pulo correndo para se agarrar na plataforma.



Quando subir a escadaria, acabe com um inimigo no primeiro intervalo. No final da escada, acabe com outro perto da alavanca à sua direita. Depois de acionar a alavanca, mate outro inimigo que sobe pela escada e vá para lá.

Fique de costas para a entrada da escada e olhe para a plataforma perto de onde você pegou o primeiro segredo. Faça um pulo correndo até lá e siga pelo corredor com o Large Medipack ao lado.

A escadaria que você desce termina numa câmara com mais um puzzle. Aqui você tem os pontos cardeais East (Leste), West (Oeste), North (Norte) e South (Sul) e quatro peças representando cada um deles. Para identificar cada peça, deve ter, na parte superior dela, uma letra com a inicial desses pontos. Por exemplo, "N" indica North.

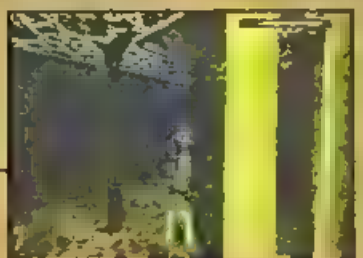
Use sua bússola para saber as direções e posicione as respectivas peças sobre os círculos correspondentes. Feito isso, recolha os itens em três cantos da sala e vá pela passagem do lado oeste.

Você deve chegar numa sala com um buraco de água no meio e espaços nas paredes laterais (há Flares num deles). Caia pelo buraco e há abaixo três passagens nas paredes. Nade pela entrada ao sul e acione uma alavanca no teto. Depois volte até o buraco, tome um pouco de ar e siga pela passagem norte que o leva até uma sala com uma corrente.

Pegue Revolver Ammo e siga pela passagem ao lado: você voltará até o puzzle dos pontos cardeais.

PARTE 3 Os guerreiros indestrutíveis

Vá para a passagem leste e mate dois caras no final da descida, antes de acionar a alavanca – o tubo abaixo daquele buraco por onde entrou vai escoar um pouco da água. Volte pela passagem ao norte e você deve chegar na sala da corrente. Nade então até o tubo e suba pela passagem a oeste, onde se encontra uma alavanca que abre dois alçapões – eles baixam ainda mais a água.



Volte até a sala da corrente e mexa nela para abrir uma porta neste mesmo local. Suba e acabe com um inimigo antes de seguir pela porta aberta. A passagem o leva até uma entrada na parede, que dá acesso a uma escavação. Surgem aí dois guerreiros-caveiras indestrutíveis. Suba na plataforma de madeira para eles o seguirem. Fique de costas para as tábuas que selam a passagem aí em cima, espere os caveiras atacarem e saia para que eles quebrem as tábuas para você poder subir pela abertura.

Na seqüência, você chega numa sala com tochas espalhadas. Antes de descer, pegue Uzi Clips e Flare ao fundo, na parte alta. Depois vá para o outro lado da sala e localize um buraco no chão mais baixo. Dentro dele há uma abertura. Desça e agarre-se nela para ter acesso ao Secret #62: uma sala cheia de itens e dois guerreiros-caveiras. Para sair, escorregue pela rampa e conclua a fase.

Lara encontra Von Croy possuído. Ele explica como pretende usar o poder que conseguiu – na verdade, Seth o força a falar assim – e Lara aproveita o descuido para pegar o amuleto de Horus, sabendo para onde ir.

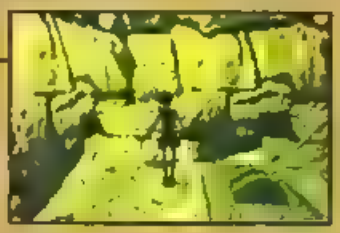
THE SPHINX COMPLEX

Total de secrets 1/1

A entrada secreta da Esfinge

Mate dois capangas no final do caminho e pegue a Silver Key com um deles (use-a para abrir a porta ao lado). Na área seguinte, suba na parede à sua direita e acabe com mais inimigos.

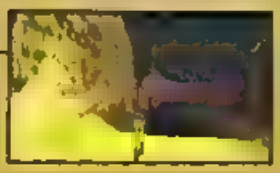
Faça um pulo correndo para acionar a alavanca do outro lado de cada buraco para abrir um portão. Acabe com o ninja, que vem da esquerda, e pegue Shotgun Shells no escuro, ao lado do portão. Depois do portão, siga para o buraco à direita da Esfinge, desça na plataforma e pule para a outra ao lado. De lá faça um pulo correndo para a área plana (nordeste) e agarre-se. No próximo buraco, pegue o Large Medipack na plataforma e mate o atirador. Faça um pulo correndo para a plataforma (a nordeste) e entre pela porta.

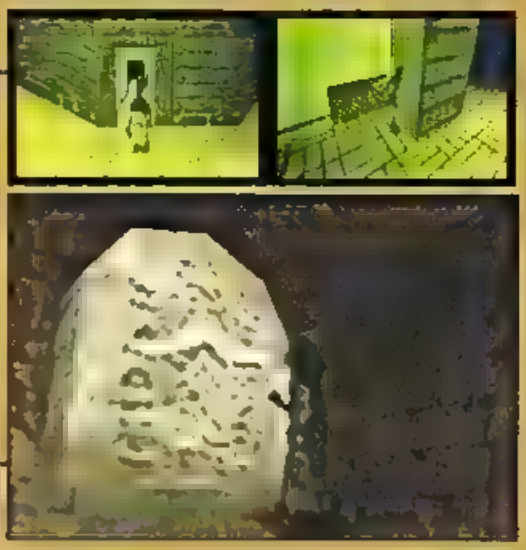


Dentro da sala, destrua as caixas, pegue Uzi Clips e empurre a estante. Atire na grade e entre por ela (repita o mesmo na grade seguinte). Na outra sala, mate o inimigo, à direita, e destrua mais caixas para pegar a Metal Blade. Puxe as duas estantes para pegar uma Shotgun, o Secret #63, para só então acionar o botão na parede e poder sair.

Acabe com mais dois caras do lado de fora e faça o caminho de volta atravessando o buraco à esquerda. Quando chegar no buraco seguinte, desça para a plataforma do lado esquerdo e faça um salto correndo para a próxima plataforma (a escuridão prejudica a visibilidade da plataforma).

Agora faça um salto correndo para a outra plataforma ao lado da Esfinge. Quando estiver de frente para a Esfinge, Lara avistará uma lápide branca: ignore-a. Do outro lado da esfinge há um buraco. Escorregue e, da plataforma, vá para o fundo. Faça um salto correndo até outra plataforma ao lado da Esfinge e suba para matar dois ninjas. Destrua duas caixas ao fundo, encontrando a Wooden Handle (combine-a com a Metal Blade). Suba na pata da Esfinge, pegue Wideshot Shotgun Shells no final dela e vá até a lápide branca.





Depois da tradução de Lara, fique sobre a parte rachada no chão e use a pá (Shovel): o chão não demora para afundar e você encontrar a passagem.

UNDERNEATH THE SPHINX

Total de secrets 1/1

PARTE 1 Prendendo os dois touros

Saque suas pistolas e acabe com alguns morcegos durante a descida. Ao cruzar o portão, o caminho de volta se fecha. Antes de avançar, há do lado esquerdo e direito uma grade com uma alavanca ao lado. Mais adiante existem duas "estátuas" de touros que ganham vida quando se chega perto delas.

O objetivo aqui é atrair cada touro para dentro de uma das salas e trancá-los. Siga de frente para uma das estátuas (não atraia os dois de uma única só), despertando-a. Volte imediatamente e entre na sala. Espere o touro investir contra você. Pule por cima dele e baixe a alavanca antes que ele saia. Faça o mesmo com o outro touro e avance até onde eles estavam, seguindo para a esquerda. Você deve encontrar uma caveira (há Flares ao lado dela) e o Scrap Of Paper, que traduz alguns hieroglifos, abaixo da tocha.

PARTE 2 As portas dos quatro desafios

Volte até onde estavam os touros e olhe para as três placas de pedra na parede, cada uma com uma figura. Elas servem para fazer combinações para abrir seis grades – três à sua esquerda e mais três à direita. Uma delas abre a grade para a saída, mas, se fizer a combinação errada, será obrigado a entrar na câmara da morte para reativar as placas.

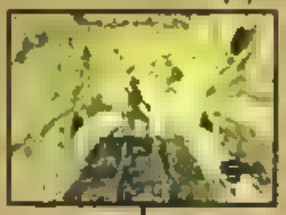
Faça a combinação certa para a saída, ou seja, empurre a placa da direita, a esquerda e do meio. Agora vá para a grade aberta do lado oeste (após a caveira) e use um Flare. Não corra. Apenas caminhe para ver buracos camuflados. Pule para a parte baixa, do outro lado, e acabe com morcegos. Caminhe até o buraco seguinte.

Posicione-se na parte mais baixa dele, tome distância para fazer um salto correndo até o outro lado e acabe com mais morcegos. Ao fundo há quatro espaços nas paredes e uma porta fechada ao fundo.

Acima de cada espaço na parede tem uma cor. Use o binóculo (aperte R2 juntamente com o botão de ação) para poder ver três placas. Em cada parte colorida acima dos espaços há combinações de placas para abrir as portas para os desafios, onde você deve encontrar as quatro chaves. Volte até as três placas e coloque a combinação de placas que deve ser feita para abrir cada desafio (veja a ordem e a seqüência de placas a seguir).

1º Desafio

Use a combinação direita, meio e esquerda e siga para oeste, entrando pela grade à direita. Vá andando pela conta da direita e dê um pulo para a parte plana da inclinação. Depois faça um salto correndo para a plataforma do outro lado e um salto normal para a plataforma seguinte. Acabando com os morcegos, você está diante de três pequenas entradas por onde deve rastejar: uma à direita, outra meio e uma à esquerda. Estas entradas escondem minilabirintos com placas de madeira acima de buracos com estacas. Se passar por cima das placas, é morte na certa.



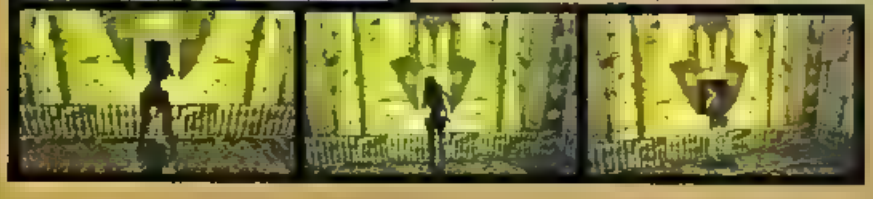
Rasteje primeiro pela entrada do lado direito e, dentro, siga pela esquerda e depois à direita. A seguir, vire à esquerda novamente e você chega na alavanca que garante sua saída. Volte até os três buracos e entre no do meio. Dentro, rasteje para a placa de madeira do lado direito e fique sobre ela para poder cair num corredor e pegar o Secret #64. Volte até os três buracos e entre naquele que restou.

2º Desafio

Agora use a combinação meio, esquerda e direita. Siga para oeste, entrando pela grade da esquerda. Destrua alguns morcegos no caminho e depois vá para a parte mais baixa. Faça um salto correndo para chegar na sala azulada. Assim que tocar o chão, saque uma arma (use preferencialmente a Grenade Launcher) para acabar com quatro crocodilos que vêm, famintos, para cima de você.

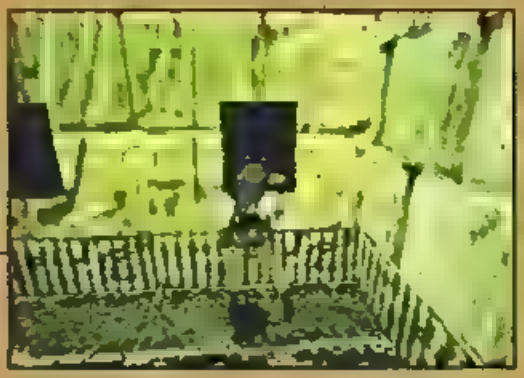
Depois de matá-los, você deve mexer nos quatro buracos nas paredes – dois na sul e mais dois na norte. Você pode mexer nos buracos em qualquer ordem para poder abrir a grade no meio da sala, onde você pega a Stone of Khepri.

Acione a alavanca ao fundo para levantar a grade. Volte então até as três placas.



3º Desafio

Faça a combinação esquerda, meio e direita. Siga para leste e entre pela grade seguinte. Mate mais morcegos no caminho e fique atento ao buraco do chão. Do outro lado, você chega numa sala com nove buracos: três na parede norte, três na sul e três na leste. Apenas dois deles são úteis: um abre a saída e o outro guarda a terceira chave (os demais apenas soltam escaravelhos). Vá na parede de norte e mexa no terceiro buraco (da esquerda para direita), abrindo a grade para sair. Na parede leste, mexa no terceiro buraco para pegar a Stone of Re e volte até os três placas.



4º Desafio

Agora use a combinação: meio, direita e esquerda. Siga para leste, entrando pela grade à direita. No buraco, desça para a plataforma baixa pela direita e faça um salto correndo para a plataforma adiante. Chegando na sala, acabe com morcegos e prepare-se para o labirinto submerso. Consulte a bússola para se orientar. São cinco viagens pelo labirinto para localizar cinco alavancas.

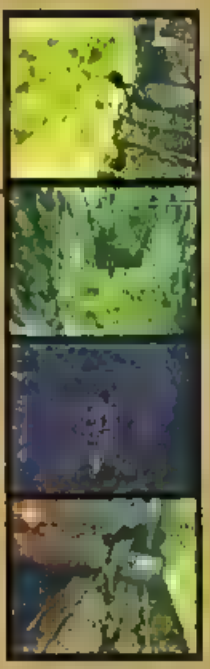
1ª alavanca: da sala de entrada há logo abaixo três entradas. Siga para o sul e, ao descer, para o leste. Adiante, ignore o caminho para cima e vá para o sul. Desconsidere a passagem seguinte e desça adiante. Nade rápido pelo corredor até a placa com um desenho. Suba para chegar na sala, baixe a alavanca e caia na água novamente. Nade até chegar na primeira entrada (que está à sua esquerda), ignore-a e continue indo para o norte e depois para oeste. Suba na próxima passagem e na seguinte também para voltar até a sala de entrada.

2ª alavanca: da sala de entrada, vá para o sul. Depois de nadar para baixo, vá para oeste e suba para a sala (acione a alavanca). Quando voltar, entre na primeira abertura a leste e suba nas duas seguintes.

3ª alavanca: da sala de entrada, vá para leste e depois para o sul – você deve descer em seguida. Nas duas passagens, vá pelo sul e entre pela passagem a oeste. Chegando na divisa, nade para cima e acione a alavanca. Quando voltar, vá para o leste e depois para o norte, subindo em seguida. Vire à esquerda na seguinte e suba na próxima.

4ª alavanca: da sala de entrada, vá para o norte e suba em seguida. Lá em cima, vá para o leste e suba quando avistar a placa com a figura. Para voltar, nade para baixo na primeira e nade para cima na divisa seguinte.

5ª alavanca: da sala de entrada, nade para o leste e suba na seguinte e na próxima. Neste sala acione a alavanca e pegue a quarta chave (Stone of Atum) do outro lado. Volte nadando pelo corredor até chegar na primeira divisa. Siga para oeste e suba na próxima.

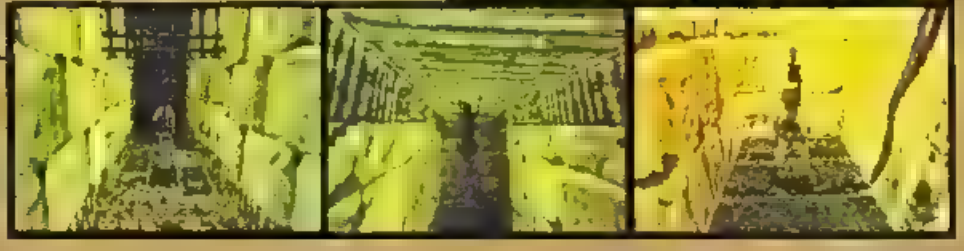


PARTE 3 O desafio da sala com lâminas

Depois de pegar a quarta chave, vá para a sala onde elas são usadas. Coloque cada uma em seus respectivos espaços na parede, e a grade ao fundo se ergue. O corredor termina com um grande buraco. Então vá pendurado até o outro lado e mate alguns morcegos antes de cruzar o portão.

A sala seguinte é uma armadilha: assim que passar pelo portão, o teto desce. Em cada canto da sala, abaixo de cada tocha, há uma figura de pedra – uma Holy Scripture. Recolha todas as quatro para que a grade do outro lado se abra, mas faça isso antes de o teto descer!

O final desta fase vem a seguir. Antes, porém, você tem de cruzar uma sala com algumas lâminas escondidas no chão. Para evitá-las, vá andando e pare quando a lâmina sair do chão (seguindo em linha reta para o outro lado da sala, você deve encontrar apenas duas). O corredor não tem chão. Então vá pendurado para o outro lado, mate mais alguns morcegos e conclua a fase.

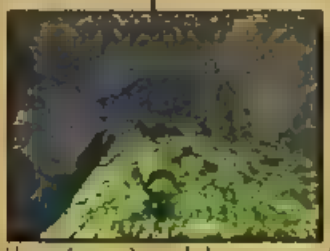


THE PYRAMID OF MENKAURE

Total de secrets 1/1

PARTE 1 Ataque dos escorpiões gigantes

A subida termina numa caverna. Vá para o fundo dela, à direita, e pegue Uzi Clips no canto. Depois volte e escale a estrutura ao lado que o leva até um alçapão no teto (aos pés da estrutura há mais Uzi Clips).



Quando subir, equipe a Grenade Launcher para acabar com um escorpião gigante que vai aparecer do outro lado – de onde ele veio há um Large Medipack. À sua esquerda há um homem enfrentando outro escorpião (se for rápido, verá a cena). Mate os dois e pegue Revolver Ammo.

Vá para o buraco, a divisão do caminho, e faça um salto correndo para o caminho à esquerda, equipando a Grenade Launcher. Do outro lado da pedra, há outro escorpião gigante. Vá para o buraco seguinte, ficando diante de uma grande pirâmide. Faça um pulo correndo para o outro lado e mate outro escorpião gigante à esquerda. Siga para a direita e derrube o escaravelho gigante.

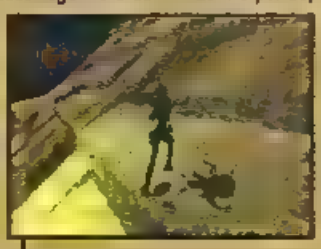
Chegando no buraco seguinte, faça um salto correndo para a parede do outro lado e agarre-se. Quando subir, Lara escorregará (pule no último instante e acabe com outro escaravelho). Na construção adiante, entre pela porta, mas antes dê um save obrigatório.

Equipe o Revolver (combinado ao LaserSight), pois, ao entrar, há um escorpião atacando um homem. Mire no escorpião e acabe com ele antes que o homem morra (se ele morrer, tente novamente). Se for bem sucedido, ganhará a Guards Keys do homem e mais uma chave bônus (Armory Key), que certamente será usada mais tarde.

PARTE 2 Os portões de entrada da pirâmide

Pegue itens nos quatro extremos do salão e volte até o buraco que pulou há pouco. A meta é voltar para o outro lado: para isso vá até a parede ao lado do buraco (no ponto leste), dê um pulo encostado à parede e agarre-se na borda. Vá pendurado para a esquerda, passando por cima do buraco, e só solte quando não puder avançar mais.

O próximo caminho é seguir a pirâmide acima (toda vez que avançar um pouco na pirâmide, dê um save, pois se escorregar terá de subir tudo novamente). Suba pelos blocos semiplanos aí perto. Depois dê um pulo para outra parte semiplana na diagonal (nordeste) e enfrente um escaravelho gigante.

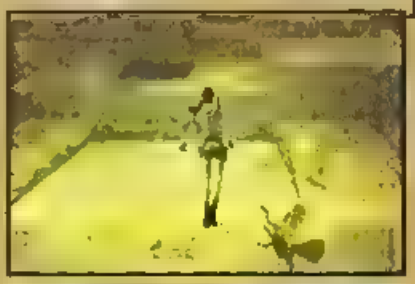


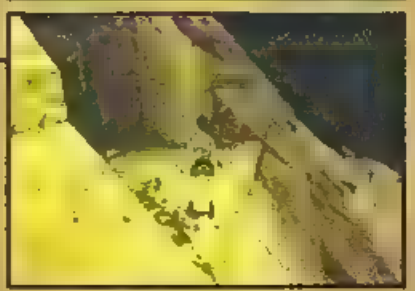
Siga para oeste até não poder avançar mais. Tome distância e faça um salto correndo para a inclinação adiante, escorregando e caindo numa parte semiplana onde outro escaravelho gigante aparece.

Matando-o, suba mais cinco blocos na pirâmide e vire para a direita (leste), podendo escutar o barulho de mais um escaravelho e ver adiante uma área totalmente plana. Faça um salto correndo para lá, chegando no portal de entrada da pirâmide (dê um save). Use o Guards Keys para abrir o portão, mas não entre ainda.

Vá para o leste perto das inclinações da pirâmide e desça na parte semiplana. Faça um salto correndo para o próximo ponto semiplano e pode avançar mais três blocos acima, tendo de encarar outro escaravelho.

Você deve estar acima dos portões de entrada da pirâmide, onde pode pegar um Small Medipack e o Secret #65 (Revolver). Desça rápido e entre na pirâmide – alguns escaravelhos caem em você!





INSIDE MENKAURE PYRAMID

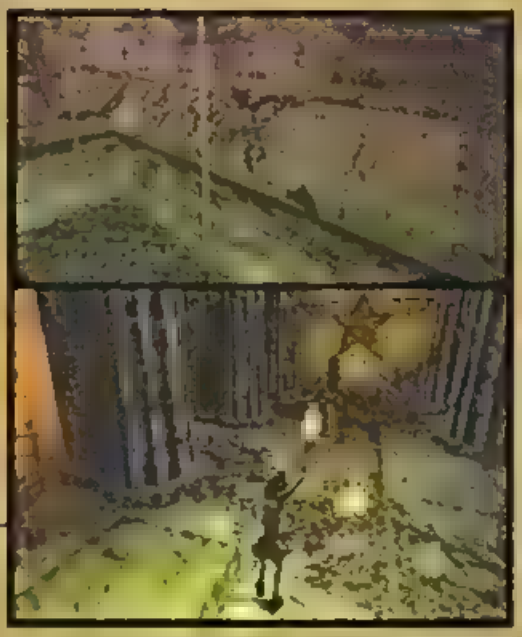
Total de secrets 1/1

PARTE 1 Procurando as chaves estelares

Na descida para a pirâmide, há morcegos e pêndulos letais – se ficar perto é morte! Passando pelo corredor dos pêndulos, você chega no fundo numa sala com escada (mate mais morcegos).

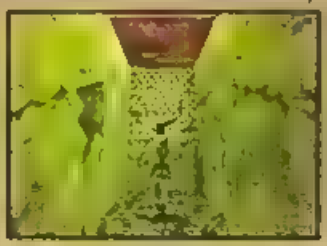
Antes de descê-la, equipe o Revolver e olhe para o teto onde está uma estrela (dê zoom para mirar melhor): atire nela e desça pela escada, que acaba numa sala com duas múmias, morcego e contâiner de pedra. Mate o morcego, pegue Revolver Ammo ao fundo e entre pelo contâiner. Dentro há uma passagem que o leva a um corredor com cordo e buraco com estacas.

Faça um salto correndo para se agarrar na corda. Chegando no outro lado, ignore as múmias, mate o morcego e vá pelo caminho da direita, que o leva até outro corredor com mais duas cordas (alinhe-se a elas e faça um salto correndo para se agarrar na primeira e, após balançar, agarrar-se na seguinte). Do outro lado, no final da subida, há uma alavanca que abre um alçapão. Faça o caminho de volta pelas cordas e siga pelo corredor similar ao lado. Repita a manobra pelas cordas e do outro lado a subida o leva a uma abertura. Ao entrar, atire no guarda egípcio com a Grenade Launcher (fique pulando para os lados para evitar os ataques).

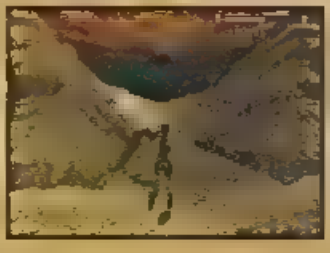


PARTE 2 A escalada na pirâmide

Ao fundo da sala você encontra o desenho de uma estrela e a Western Shaft Key – remova-a usando a Crowbar. Retirando o artefato, uma parede baixará, revelando uma entrada secreta. Agora faça o caminho de volta pelas cordas e suba para a sala do contâiner de pedra.



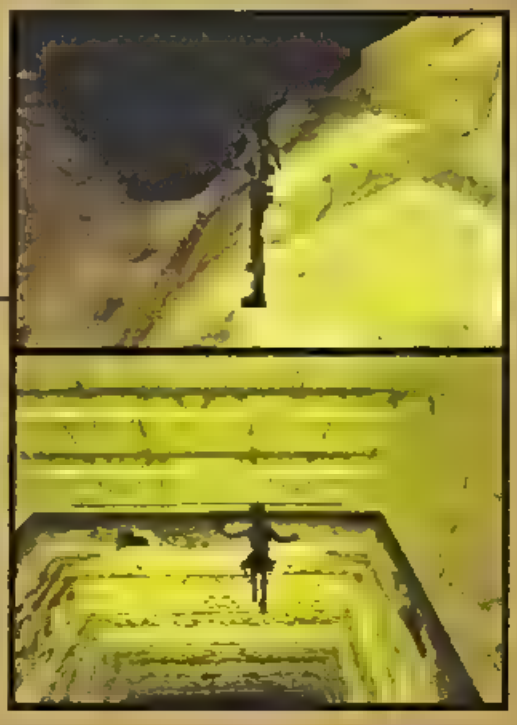
Ao subir pela escadaria, vá para a passagem que se abriu na parede à sua direita e você escorrega até um corredor escuro. Quando chegar no meio dele, você ouvirá o barulho de lâminas: abaixe-se imediatamente! Depois que elas passarem, siga para o final deste corredor e abra o alçapão no teto, saindo da pirâmide.



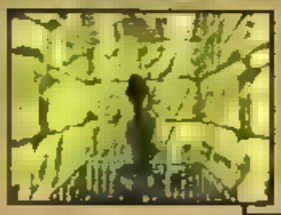
Equipe a Grenade Launcher e acabe com mais dois escorpiões que aparecem pela direita. Só depois vá para lá. Seguindo caminho entre as duas pirâmides, há um bloco na parede (à esquerda) que faz o teto da pirâmide ao lado desmoronar.

Saque a Grenade Launcher e destrua sem piedade outro escorpião para, só então, ir ao grande buraco ao lado, dando início a sua escalada na pirâmide.

Depois de avançar dois blocos acima (salve seu progresso), realize um salto correndo para a parte semiplana ao sul e escale até o topo. Olhe para o bloco semiplano à esquerda e suba por ele com um salto na diagonal. Estando de pé, desça escalando a parede por dentro da pirâmide.

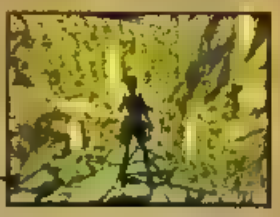


PARTE 3 O segredo do caminho



Durante o caminho dentro da pirâmide, você encontra um buraco com estacas. Faça um salto correndo ■ o outro lado – mais uma vez o corredor não tem chão. Vá pendurado pelo teto e, na seqüência, encontre mais um buraco. Mas desta vez há um pêndulo no caminho.

Faça um salto correndo por um dos cantos, de forma a não ir de encontro com a lâmina (não esqueça de agarrar-se). Em seguida há uma entrada sem chão para a esquerda. Ignore-a, faça mais um salto correndo pelo buraco seguinte e, do outro lado, puxe a corrente atrás da parede para abrir a grade da saída. Pule de volta e pendure-se no teto, seguindo pela entrada ignorada há pouco (dê um save). Ao cruzar a grade, existe uma grande descida para o final da fase,



mas no caminho há um buraco com estacas que deve ser pulado do lugar certo para não morrer. Do portão, pule para a parte plana do lado direito perto da parede. Escorregue dali junto à parede e salte para o outro lado do buraco. Isso faz você cair numa parte plana onde pode descer ao buraco para pegar o Secret #66 (Uzi).

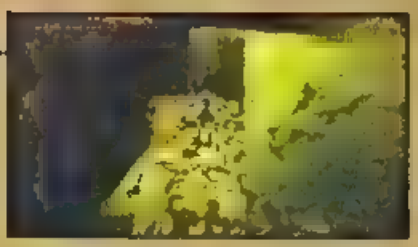
Continuando a descida, ■ um pulo antes de cair no buraco para escorregar de costas e poder se agarrar ■ descer sem sofrer dano durante a queda. Agora suba ■ barranco para voltar à entrada diante da Esfinge.

THE SPHINX COMPLEX

(revisitado)

Pulando o abismo

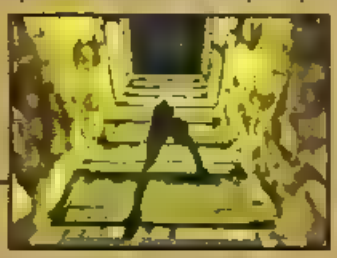
Do lado de fora, vá para o buraco à direita ■ Esfinge. Pule para a primeira plataforma ao lado da pata e, da ponta desta plataforma, faça um salto correndo para o lado oeste, chegando numa outra plataforma. Dê um pulo normal para a plataforma ao sul e use a Guards Keys para poder abrir os portões e passar para a fase seguinte.



MASTABAS Total de secrets 1/1

PARTE 1 As câmaras subterrâneas

Logo de início, equipe suas metralhadoras e siga para a construção condenada em frente. À esquerda aparece um chacal. Acabe com ele e destrua a placa da construção para entrar. Já ali dentro, destrua alguns morcegos e acenda um Flare para ter uma melhor visibilidade do alçapão no meio: abra-o e escale a parede para pegar o Secret #67, depois suba e saia da construção.



Do lado de fora, siga para o caminhão parado e acabe com mais um chacal que aparece. Pegue o Jerrycan entre as duas bombas de gasolina e continue pelo caminho ao lado da construção explorada, onde há uma porta.

Pegue Revolver Ammo e abra o alçapão para ter acesso ao caminho subterrâneo, de onde aparecem alguns chacais.

Durante o caminho você encontra uma entrada para o leste. Siga por ela e, com isso, acabe com mais chacais na câmara.

Olhando para o alto das paredes há três cabeças de leão com uma jóia na boca. Use ■ Revolver para destruir ■ jóias e revelar uma passagem de onde saem duas múmias (pegue Crossbow Ammo e Small M-sedipack). Engane-as e pegue a Small Waterskin vazia.

PARTE 2 Caminhos acidentados

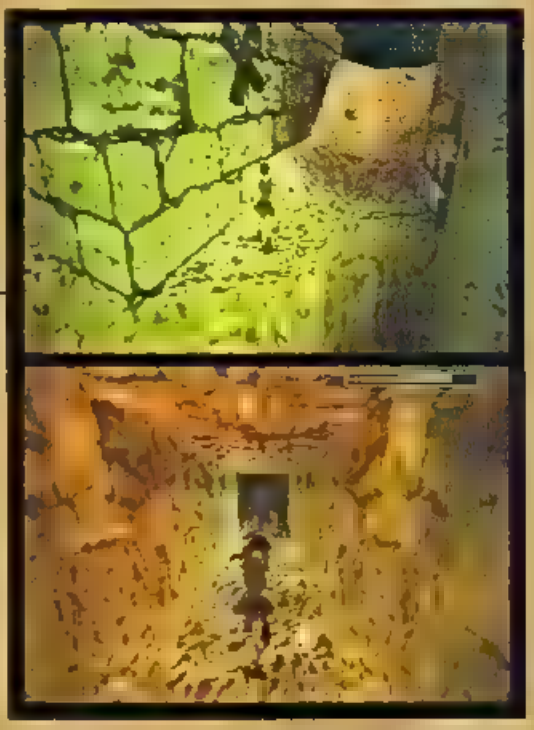
Volte para a divisa no corredor e prossiga para o sul (há mais chacais no caminho), podendo sair numa área com um escorpião, morcegos e um chacal. Acabe com todos e siga para o buraco à direita, realizando um pulo correndo para o outro lado (leste). Destruindo o bloqueio da entrada, você acaba com mais morcegos, um chacal e consegue descer pelo alçapão.

Ao começar do corredor, há uma entrada para a direita que leva até outra câmara: vá por ela e acabe com mais chacais e morcegos. Destrua a jóia ■ boca de cada leão para abrir outro compartimento (saem duas múmias e morcegos), onde você pega o Bag Of Sand.

Volte para o corredor e prossiga até a entrada seguinte à esquerda. Por ela acabe com mais um chacal para pegar Large Medipack e Revolver Ammo. Volte para o corredor e continue por ele para chegar dentro de um galpão condenado. Detone os morcegos, destrua o bloqueio do outro lado da porta e à esquerda há outro grande buraco.

Faça um salto correndo para o pedaço de chão a noroeste e outro para o chão ao lado. Aqui você encontra mais um alçapão com escorpiões.

O caminho subterrâneo a seguir se divide mais uma vez: siga primeiro para oeste, acabe com um chacal e pegue a tocha. Pelo outro caminho, saque as metralhadoras para acabar com mais chacais e morcegos na câmara. Depois destrua as jóias nas bocas dos leões e uma outra sala é revelada.

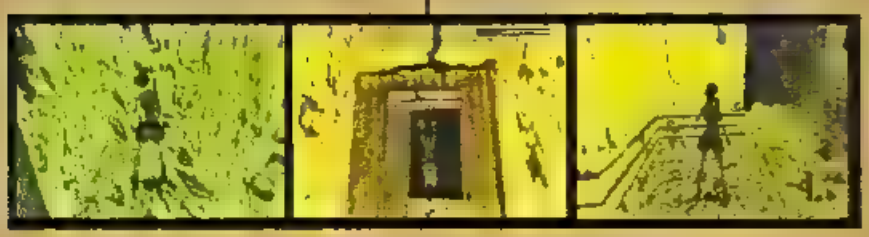


PARTE 3 A sala dos três altares simbólicos

Acenda sua tocha e prossiga para a sala seguinte, onde encontra três altares com símbolos. O da esquerda representa a água; o do meio, o sol; e o da direita, a pirâmide. Há água atrás deles. Fique parado sobre ela, abra seu inventário e use a Small Waterskin para pegar um pouco do líquido. Use-a no altar que representa a água. No altar com o desenho da pirâmide, use a Bag Of Sand. No representado pelo sol, use o Jerrycan para despejar gasolina. Jogue a tocha em seguida para abrir uma passagem à esquerda da câmara.

Vá pegar a Northern Shaft Key no parede ■ fundo e uma outra passagem, do outro lado da câmara anterior, se abre. Antes de seguir por ela, engane as múmias e destrua as jóias na boca dos leões. ■ câmara seguinte, destrua mais jóias ■ pegue Crossbow Ammo e Revolver Ammo. Ao seguir pelo corredor acabe com mais chacais e entre pela primeira passagem à esquerda (sul) para pegar um Large Medipack. Vá para o lado sul no final do corredor e, saindo do buraco, prepare-se para matar mais alguns escorpiões.

Pule para o pedaço de terra à esquerda e faça um pulo correndo para o outro lado do buraco, à esquerda de novo. Faça um salto correndo, e agarre-se em seguida, para o lado sul, o outro lado do buraco. Você entra por um galpão com alçapão e mais morcegos.



PARTE 4 Estátuas dos três macacos

Siga pelo novo caminho subterrâneo, tomando cuidado para não ser picado por escorpiões. Mais à frente, entre pelo corredor à esquerda para chegar em Revolver Ammo e encontrar mais um escorpião. Depois prossiga para o final do corredor e saia do buraco.

Do outro lado da construção há um chacal e mais uma entrada bloqueada. Ali dentro, mate mais morcegos e entre pelo alçapão para chegar em outro corredor subterrâneo. O caminho se divide em dois, mas o da direita (oeste) não tem saída, só um Small Medipack.

Acabe com mais chacais e morcegos na câmara seguinte. Destrua as jóias na boca dos leões para chegar na outra câmara com três estátuas de macacos e três alavancas quebradas. Aqui você deve usar o Crowbar na alavanca certa para que um macaco apareça e baixe uma alavanca na plataforma ao fundo – se acionar a alavanca errada, o macaco partirá para cima de você.

Acione a alavanca do lado direito e deixe o macaco subir para a plataforma e abrir a passagem, à direita da sala, para você. Ao fundo desta nova câmara, pegue Southern Shaft Key, abrindo uma outra passagem na câmara anterior. Antes de ir para lá, destrua mais jóias na boca dos leões, tomando cuidado com as múmias.

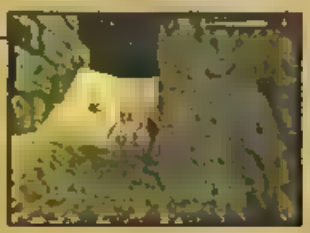
Na outra câmara, destrua as demais jóias para abrir passagem para outro corredor, finalizando esta fase!

THE GREAT PYRAMID

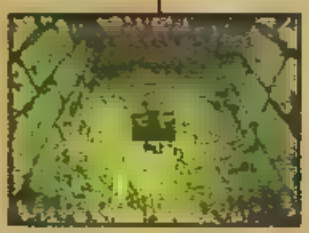
Total de secrets 1/1

PARTE 1 A lateral da grande pirâmide

O corredor acaba dentro de outro galpão, onde você pode pegar alguns itens pelos cantos. Destrua o bloqueio e equipe a Shotgun para acabar com um inimigo do lado direito. Depois siga para o grande buraco à esquerda.



Faça um pulo correndo na diagonal para a extremidade a sudoeste. Assim que tocar o chão, olhe para o outro lado do buraco e mate um cara que vai atirar. Entre então pelo galpão e mate mais um inimigo e um escaravelho gigante. Acenda um Flare para identificar um alçapão dentro do galpão, escale a parede e lá embaixo você encontra a Secret #68 (Grenade Launcher). Suba e saia pela outra porta do galpão atirando contra o bloqueio e contra outro cara.



Entrando pela porta seguinte, mate mais um inimigo e ignore o alçapão (uma armadilha), seguindo para a próxima porta. Do lado de fora, você encontra mais um galpão condenado à direita (dentro dele você coleta alguns itens, inclusive dentro do alçapão, mas mate os dois escaravelhos primeiro) e mais uma grande pirâmide à esquerda. Vá para o chão plano e realize um salto correndo para a plataforma ao pé da pirâmide. Depois escorregue para a plataforma à esquerda. Faça mais um salto correndo para a plataforma seguinte, agarrando-se em seguida. E vamos começar mais uma escalada cansativa – salve a cada momento que avançar. Mate o escaravelho gigante e suba até o bloco em que ele estava, andando para o leste até não poder mais.

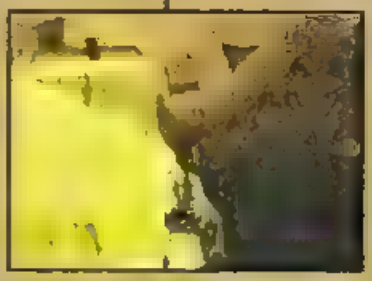
Tome distância para fazer um pulo correndo até o bloco semiplano adiante e, assim que tocar o chão, encoste no bloco à esquerda, abaixando-se para se proteger da pedra solta. Continue seguindo para o leste, dando um pulo normal para o bloco adiante e protegendo-se de mais uma pedra. Suba mais um bloco e continue seguindo para leste, pulando para mais dois blocos semiplanos.

Depois olhe para baixo e notará uma plataforma antes do precipício. Para chegar lá, faça um pulo correndo para a inclinação adiante do pirâmide (lado leste). E Lara escorrega para a plataforma.

Faça um pulo correndo para a plataforma do outro lado do precipício e mate o escaravelho gigante. Vá para a plataforma seguinte e faça um salto correndo, e em seguida agarre-se, para o pedaço de chão adiante.

PARTE 2 Desmoronamento de pedras soltas

Chegando aqui, um Large Medipack deve estar à vista. Caminhe para leste até não poder mais. Então dê um pulo até o item. Agora você pode subir a pirâmide na diagonal (noroeste), dando um pulo para a área semiplana.

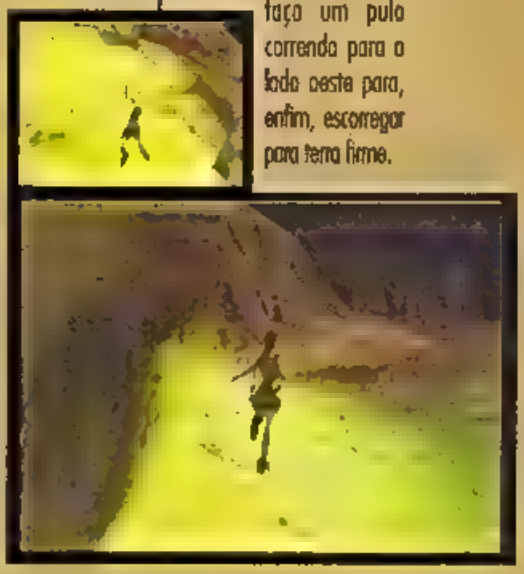


Pule para a área seguinte e repita o procedimento mais duas áreas acima. Vire-se para oeste da pirâmide e dê um pulo para a área semiplana seguinte, atraindo mais um escaravelho. Suba até uma área mais espaçosa, voltando-se para o leste. Dê um pulo normal para a área semiplana e proteja-se da pedra que cairá, quando você pular para a área seguinte.

Avance mais dois blocos para cima, acabando com mais dois escaravelhos do lado oeste (suba no ponto onde eles estavam e continue para o oeste). Caminhe até não poder avançar mais e execute um salto correndo para o lado oeste da pirâmide – Lara deve escorregar até uma área semiplana. Continue seguindo para oeste e faça mais um salto correndo para próxima área. Suba mais dois blocos e acabe com o escaravelho que aparece.

Indo para oeste novamente, você encontra mais uma área semiplana. Faça outro salto correndo para lá e pule, indo para frente (oeste) em seguida, e desviando da pedra que cai. Na área seguinte caminhe até o seu limite para oeste e olhe depois para a área abaixo do ponto escorregadio à sua frente: pule ali, mas antes não deixe de dar um passo para trás.

Olhe para a área semiplana na diagonal acima (noroeste) e dê um pulo normal para lá com cuidado. Acabe com mais um escaravelho e avance três blocos acima. Há outra área semiplana na diagonal (noroeste): dê um pulo normal para lá e suba mais três blocos, podendo avistar uma pedra quase no topo. Localize outra área semiplana adiante (noroeste) e dê um pulo normal em sua direção, pulando adiante (oeste) para evitar o pedra. Para finalizar a fase, pule para a área seguinte e desta faça um pulo correndo para o lado oeste para, enfim, escorregar para terra firme.

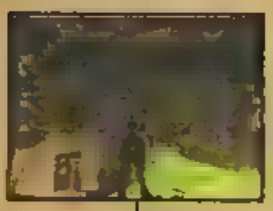


KHUFU'S QUEEN PYRAMIDS

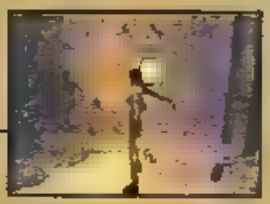
Total de secrets 1/1

PARTE 1 Guerra de escorpiões e homens

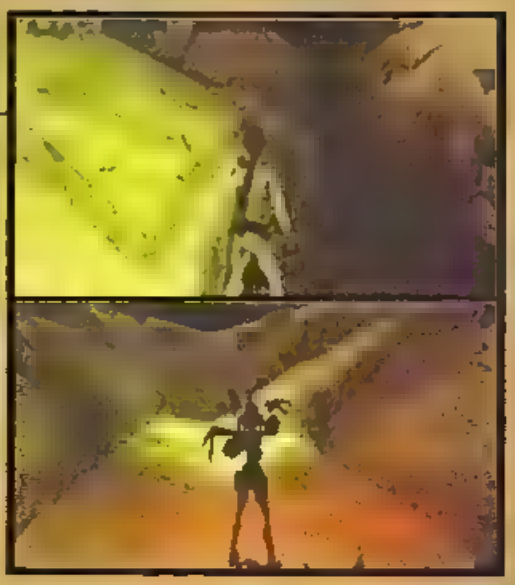
Assim que andar para a área seguinte, você verá alguns homens enfrentando um escorpião: espere primeiro que se matem, até restar apenas o escorpião. Só então o mate.



À esquerda, na parede, existem duas descidas que levam até um abrigo. Desça pela primeira e destrua as caixas para pegar alguns itens. Depois volte e desça no outro abrigo. Lembra-se da Armory Key, que você pegou com o salvamento daquele homem? Use-a para abrir o portão e pegue o Secret #69 – destrua as caixas para pegar todas as armas.



Voltando para o campo aberto, esteja equipado com o Grenade Launcher para matar outro escorpião. Siga para o abismo ao norte, pule para a plataforma e faça um salto correndo para o espaço adiante. Quando tocar o chão, use o Grenade Launcher para matar mais um escorpião. Caminhe para a beira do abismo e faça um salto correndo para a plataforma seguinte, não esquecendo de agarrar-se. Saque as metralhadoras, pule para a plataforma à direita e acabe com um escaravelho. Suba a plataforma seguinte e faça um salto correndo – não aperte o botão de agarrar ou cairá no abismo.



PARTE 2 O segredo do labirinto

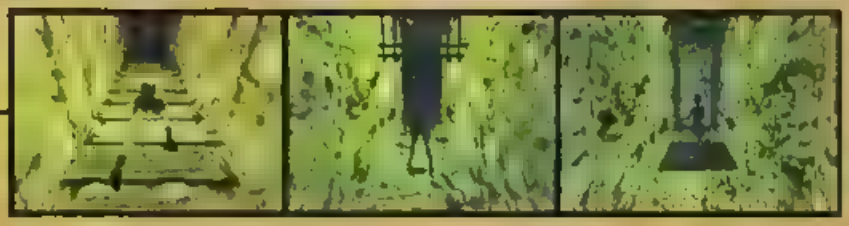
Dê um pulo normal para a plataforma seguinte e olhe para a outra do lado oposto do abismo – faça um salto correndo e agarre-se. Olhe para oeste e faça um pulo correndo para uma plataforma mais baixa ao lado da pirâmide.

Assim que tocar o chão, saque a Grenade Launcher e vá imediatamente para frente, entrando à esquerda para que o escorpião gigante, ou o escaravelho, não o empurre para o abismo. Acabando com as criaturas, empurre a pedra até não poder mais, revelando uma passagem secreta na pirâmide à esquerda.

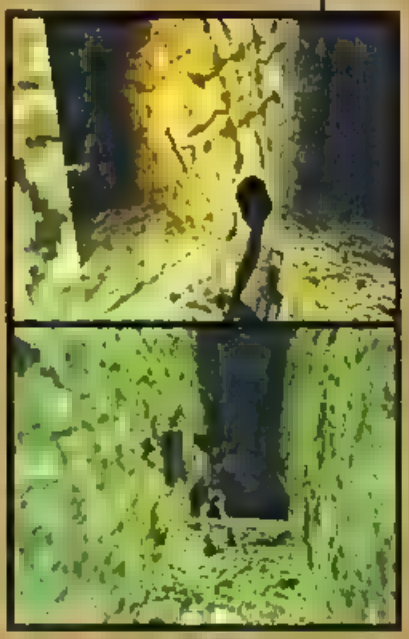
Nela, desça pela parede escalável do alçapão e dê um save antes de cruzar a grade adiante. A seguir você entra em um labirinto. Há paredes que se abaixam quando você se aproximar e alguns escorpiões, além de buracos nas paredes – apenas três deles guardam itens (os demais apenas soltam escaravelos). A grade se fecha assim que você passar.

O segredo do labirinto é sempre seguir para a direita (mexa no primeiro buraco para pegar um Small Medipack) e, quando não der, vire à esquerda e siga até a próxima entrada à direita. Você encontra, então, alguns escorpiões e buracos. Simplesmente ignore-os.

Quando você entrar à direita, chegando numa sala com um guarda egípcio no fundo, saque a Grenade Launcher e entre na sala bombardeando. Mate também os escorpiões.

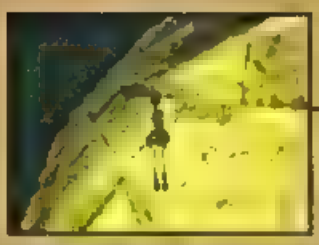


Ao fundo da sala, remova a Eastern Shaft Key, e o portão de entrada se abre. Dê um save. É chegada a hora de fazer o caminho de volta. Na primeira divisa de caminho (você estando de costas para a sala), vá para a esquerda, mas não avance – apenas mexa no buraco pegando o Large Medipack e fique de costas para a sala.



PARTE 3 Para abrir as portas da pirâmide

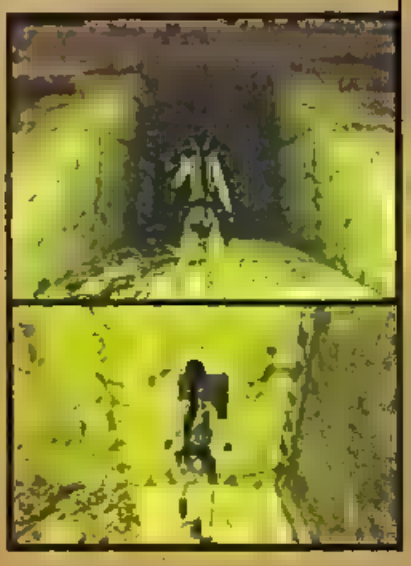
Após a primeira divisa de caminhos (na entrada da sala), vá até o próximo (com duas tochas acesas). Siga pela direita e acabe com um escorpião. Pare na próxima divisa.



Prossiga, então, para a esquerda e mexa no buraco para pegar Shotgun Shells antes de avançar. Mate mais um escorpião. Entre pela esquerda e você deve chegar em mais uma divisa (com mais duas tochas acesas). Vire à direita e a saída está à vista.

Do lado de fora, caminhe até a beira do abismo e faça um salto correndo para lá. Repita o mesmo com a plataforma ao norte. Vire-se para a parede da pirâmide, à sua direita, pule e agarre-se na borda. Vá pendurado para a esquerda, subindo na parte semiplana acima da plataforma. Mais uma vez você tem de subir pela pirâmide (salve a cada vez que subir). Localize a plataforma semiplana na diagonal acima (nordeste), dê um pulo para lá e repita o mesmo com a próxima área, protegendo-se de pedras soltas.

Siga para o norte e mais uma vez dê um pulo normal para a área a nordeste. Acabe com dois escaravelhos – eles saem do lugar onde você deve usar a Guards Keys para abrir as portas da pirâmide.

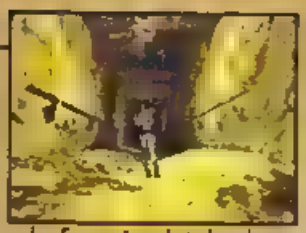


INSIDE THE GREAT PYRAMID

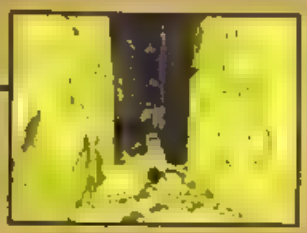
Total de secrets 1/1

PARTE 1 A rajada luminosa da vida

Durante a descida, que parece uma escavação não terminada, você encontra um buraco no trajeto. Equipe-se de armamento pesado e acabe com capangas de Von Croy. Faça um salto correndo pelo buraco e atire no primeiro ao fundo do corredor. Entre pela passagem à sua direita e detone mais um ninja. Suba e acabe com um inimigo antes de cruzar o portão. Do outro lado acabe com morcegos e um ninja no alto da subida.

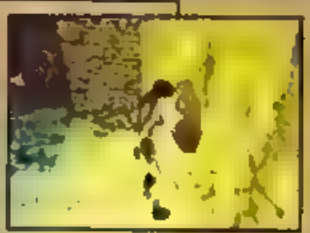


Ao livrar-se dos inimigos, entre pelo corredor, mas não corra. Continue e verá colunas se movendo de um lado para o outro. Chegue o mais perto que puder da primeira coluna e, quando ela passar, dê um pulo para frente (repita o mesmo na coluna seguinte). Na sala acabe com três chacais e entre no contâiner pelo lado quebrado – pegue Small Medipack e tochas. Acenda todas elas para abrir uma passagem. Aí você pega Wideshot Shotgun Shells e aciona a alavanca no lado oposto para baixar uma parede na área antes das colunas (onde você matou o último ninja). Retorne pelas colunas, mate chacais e suba para a entrada, com acesso a uma sala com um desenho de uma estrela no chão.



PARTE 2 Entrada no templo de Horus

Use as Shaft Keys nas paredes para liberar uma estranha luz azulada, que destrói o chão, e siga para o subterrâneo. Depois de destruir o contâiner da sala abaixo, ela revela mais uma passagem. Feito isso, acione a alavanca desta sala para abrir a grade, atraindo dois bandidos (examine os corpos para pegar itens).

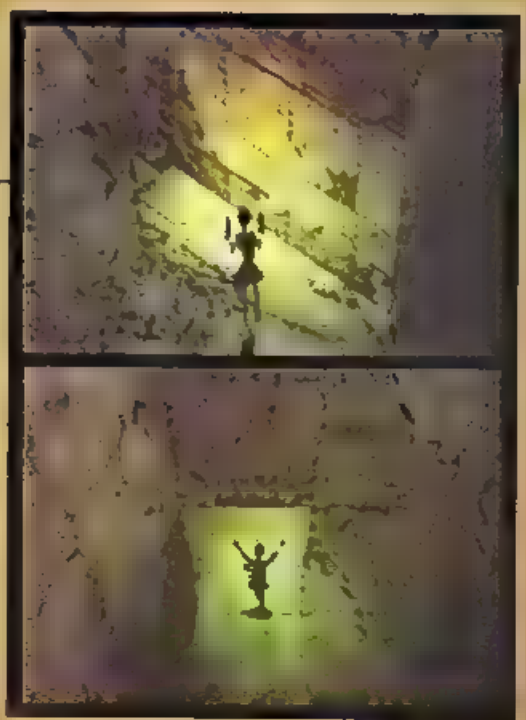


Passe novamente pelas colunas, indo para a entrada aberta no canto direito da sala. Lá você pega um Large Medipack e aciona uma alavanca que abre a grade. Passe mais uma vez pelas colunas e volte para aquele corredor inicial. Acabe com mais dois inimigos e vá descendo pelo corredor até outro buraco.

Chegue na ponta e dê um pulo normal para o outro lado. Repita o mesmo no próximo. Antes de prosseguir, vire-se e jogue um Flare no buraco, localizando uma entrada onde você pega o último Secret #70 (Crossbow).

Retorne para a plataforma e continue descendo. Destrua impiedosamente com mais um inimigo que surge pelo caminho. Dê mais um salto do buraco seguinte e pegue um Large Medipack antes de fazer um pulo correndo para o final do corredor.

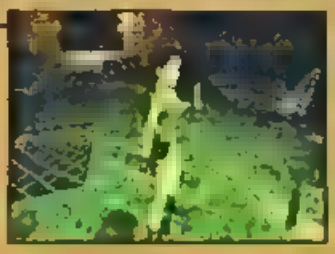
Ao entrar na sala, mate alguns morcegos e desça pela parede escalável no buraco por onde desce a energia. Mais abaixo, há uma entrada na parede que levará você, finalmente, para a última fase do jogo.



TEMPLE OF HORUS

PARTE 1 Equilíbrio entre o bem e o mal

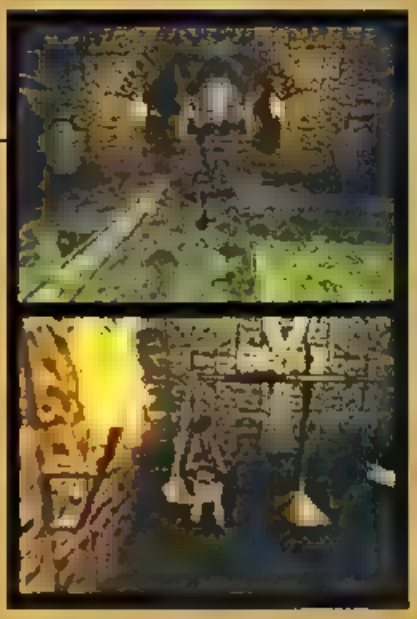
Quando você for para a sala seguinte, verá à sua esquerda uma criatura bem estranha. Do lado oposto há uma balança. Indo para a direita, Lara olha para a parede acima da água. Observando o desenho, note duas linhas. Pegue o Large Waterskin aí perto.



Agora você deve equilibrar a balança para abrir a grade no chão. Uma quantidade exata de água deve ser colocada na jarra da balança. Se colocar água demais ou de menos, a criatura será liberada. O desenho na parede indica a quantidade de água a ser usada.

Fique parada dentro da água e use a Large Waterskin (abra seu inventário para usá-la), pegando cinco litros. Esvazie a Small Waterskin (use-a dentro da água) e combine-a com a Large, que fica com dois litros. Use a água na jarra para abrir a grade. Atenção: às vezes a balança não fica equilibrada, obrigando-a a repetir a operação mais uma vez.

Descendo pela abertura, você chega numa sala com morcegos e um buraco com um poste. Agarre-se no poste, tomando cuidado para não escorregar. Quando estiver descendo, algumas estacas retráteis saem da lateral do buraco. Passe por elas e mate mais morcegos no andar abaixo. Você chega na outra sala, similar à anterior, com outra balança.



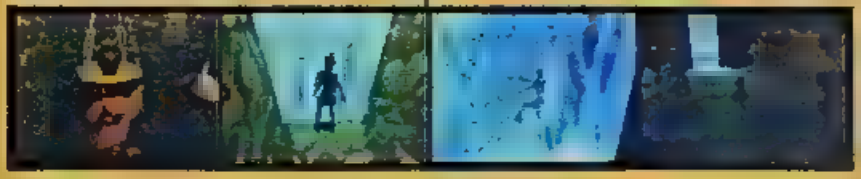
PARTE 2 O poder da armadura sagrada

Você deve usar apenas quatro litros na jarra da balança. Esvazie suas Waterskins, use a Large e a combine com a Small, ficando apenas com dois litros em uma e três na outra. Esvazie a Small e a combine com a Large, ficando com os dois litros. Use a Large mais uma vez, tendo cinco litros novamente. Combine-a com a Small que deve ter os dois litros – a Large Waterskin fica com quatro litros. Use-a na balança.

Esta nova passagem o leva até outra sala com buraco e morcegos (cuidado ao descer pelo poste), chegando numa outra sala com balança. Agora apenas um litro de água deve ser usado na jarra. Encha a Small Waterskin e combine-a com a Large. Encha novamente a Small Waterskin e mais uma vez combine-a com a Large, ficando apenas um litro na Small.

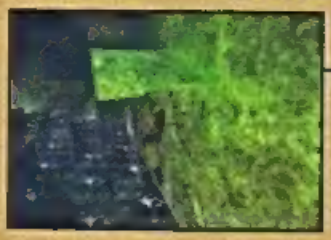
A abertura o leva de volta àquela luz azulada! Desça escalando pela parede e ignore a sala no caminho. Lara deve chegar no alto de uma caverna cercada por água. Da plataforma, olhe para o norte e fique com Lara próxima à parede. Feito isso, realize um salto correndo para cair na água (pular de qualquer outro lugar é morte na certa!).

Nade para o sul (esquerda) e suba pela parte baixa e plana do chão. Salte para a área acima da pequena inclinação ao lado para poder fazer um pulo correndo para a área central. Use os Holy Scriptures e vá pela parte da frente da estátua envolvida pelo foco luminoso.

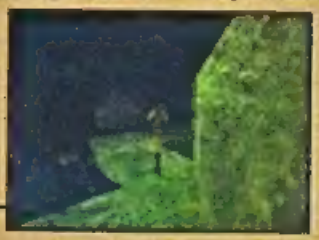


PARTE 3 Horus ganha vida e ataca com energia

Lara coloca a armadura de Horus na estátua, dando início a uma cena belíssima em CG – ao mostrar Horus ganhando vida. A energia está sendo manifestada! O poder de Seth é absorvido e explode, lançando o amuleto dentro da água.



Horus começa a atacar com penas de energia. Os únicos lugares onde você não é atingido são no meio da energia ou dentro da água. Caia na água e procure pelo amuleto de Horus. Nade até a área plana do lado leste, suba por ela e pule em outra área plana ao lado. A rampa o leva até um portão aberto, de onde pode baixar uma alavanca (pegue Uzi Clips atrás do portão e saia, virando à direita, para o leste, na plataforma).



Faça um pulo correndo para o chão mais adiante e siga até o outro lado da plataforma (norte). Faça um pulo correndo até esta plataforma e agarre-se nela. Faça o mesmo da plataforma para a estrutura adiante (marque bem esta plataforma, pois você terá de fazer o caminho anterior) e, do outro lado, caia no chão abaixo que o leva até outro portão. Baixe a alavanca, pegue um Small Medipack atrás do portão, para depois cair na água e nadar até a parte baixa ao leste.

Vá até a plataforma acima do último portão para subir pelo bloco erguido, permitindo chegar na área plana acima (há um Small Medipack). Do lado contrário ao item, faça um pulo correndo e agarre-se na plataforma seguinte.

PARTE 4 O fim trágico de Horus

Desta plataforma caminhe até o outro lado (sul) e fique de frente com um pedaço do teto, bloqueando o caminho. Chegue até a beira da plataforma e tome distância para realizar um pulo correndo – dê mais um passo para trás e você está na posição perfeita para cair na plataforma seguinte. Faça o pulo correndo em direção ao pedaço do teto e prepare-se para agarrar na plataforma abaixo.

Vá para a outra extremidade, avistando uma abertura na pedra: faça um pulo correndo e agarre-se nela. Siga o caminho até a energia, faça mais um pulo correndo para a plataforma seguinte e agarre-se de novo. Perto da energia, faça um pulo correndo para a parede e também agarre-se. Vá rapidamente para a energia e suba na plataforma. Daqui escale a parede para a sala acima.

Lara trancar Horus para sempre na câmara. Dê um save e siga pela escadaria atrás de você, mas tome cuidado para não ser esmagado pelas colunas. Passe por elas e pare na entrada da sala seguinte (dê mais um save).

Se ficar abaixo do desenho da caveira no teto, ele irá desabar. Siga pelo canto à sua esquerda e suba próximo à parede. Há um grande buraco, e o solo é íngreme para escorregar. Escorregue e deixe para pular no último momento para o outro lado, agarrando-se.

Não suba. Vá pendurado até o outro lado e entre à esquerda, sempre localizando os desenhos de caveira. Repita o mesmo procedimento para chegar no outro lado e, desta vez, vá pelo caminho da direita. Do outro lado, pendurado até chegar na parede à sua esquerda.

Agora basta ficar andando aos poucos e localizando as caveiras no teto para não passar por baixo. À medida em que você avança, o teto vai caindo e o game chega no seu final.

Durante a cena final, Lara está muito cansada para maiores esforços. Von Croy aparece, mas fica a dúvida: será que Seth foi realmente detido?

Para não estragar a surpresa do final, veja você mesmo a conclusão desta última revelação.

DICAS

COMO FUNCIONAM

Apesar das dicas a seguir terem sido testadas, para que elas funcionem, porém, Lara deve estar voltada exatamente para a direção norte – o ponteiro vermelho da bússola, no seu inventário, deve estar alinhado perfeitamente. Para conseguir isso, suba em algum bloco e agarre-se em paredes escaláveis ou escadas pelo lado norte. Se isso for feito, as dicas vão funcionar.

Para obter todos os segredos

Quando estiver em alguma fase que permita voltar para a anterior, esta dica funciona como um "bug" do jogo – o melhor lugar para fazer esta dica é no templo de Karnak. Entre onde o segredo foi pego e a música deve tocar.
Abra seu mostruário e ele acusará mais um segredo, mesmo sem pegar itens. Fique fazendo isso, vá para outra fase e volte, indo para onde havia um segredo até pegar todos.

Munição e itens infinitos

Olhando para o norte, abra seu inventário e selecione o Large Medipack. Aperte simultaneamente L1+L2+R1+R2+↓, saia do inventário e entre novamente para ter todos os itens e munição infinita.

Todas as armas

Ainda olhando para o norte, abra seu inventário e selecione o Small Medipack. Então aperte simultaneamente L1+L2+R1+R2+↑, saia do inventário e entre de novo para ter todas as armas do jogo.

Pular de fase

Olhando também para o norte, abra seu inventário e selecione o Load Game. Então aperte simultaneamente L1+L2+R1+R2+↑ e saia do inventário para avançar para a fase seguinte (pode ser feito dentro da água também).

Todos os Itens da fase

Olhando para o norte, abra seu inventário e selecione o Large Medipack. Então aperte simultaneamente L1+L2+R1+R2. Depois aperte ↓+△, saia do inventário e entre novamente para ter os itens da fase em que você está.

O que você faria para ter um PlayStation2?

\+

Uma frase criativa

=

Tem gente que faria qualquer coisa.
Você não precisa se esforçar tanto. Basta comprar o primeiro número da revista Game Station e escrever uma frase criativa. O ganhador leva um PlayStation2 japonês, três games e dois joystick.

Atendendo a pedidos, a revista que detona o jogo Final Fantasy VIII volta às bancas.

LOJAS ESPECIALIZADAS EM VIDEO GAME

OS MELHORES PREÇOS E CONDIÇÕES, TODAS AS MARCAS E SISTEMAS, OS MAIS RECENTES LANÇAMENTOS, TODA LINHA DE ACESSÓRIOS E SEMPRE UM ATENDIMENTO ESPECIALIZADO

PROGAMES

LOJAS FRANQUIADAS

SÃO PAULO

LAPA - RUA PIO XI, 230 - TEL.:(0**11) 3641-0444 / 831-0444

PENHA - RUA CAPITÃO AVELINO CARNEIRO, 457 - TEL.: (0**11) 6942-8816

POMPÉIA - RUA DESEMBARGADOR DO VALE, 115 - TEL.: (0**11) 3862-1125

SANTANA - RUA CONS. MOREIRA DE BARROS, 514 - BAIXOS - TEL.: (0**11) 6979-6644

V. CARRÃO - PRAÇA AURÉLIO LOMBARDI, 62 - TEL.: (0**11) 295-1190

GRANDE SÃO PAULO

DIADEMA - RUA ANTONIO DIAS ADORNO, 344 - TEL.: (0**11) 4076-1986

OSASCO - RUA NARCISO STURLINI, 448 - TEL.: (0**11) 7085-2701 - (BOA VISTA)

OSASCO - RUA PALESTINA, 1650 - TEL.: (0**11) 7203-3105 - (MUNHOZ JR.)

SUZANO - RUA BENJAMIN CONSTANT, 1093 - TEL.: (0**11) 477-6358

INTERIOR DE SÃO PAULO

BAURU - PRAÇA DAS CEREJEIRAS, 03-30 - ALTOS DA CIDADE - TEL.: (0**14) 227-5484

CAMPINAS - RUA CON. QUERUBIM URIEL, 371 - TEL.: (0**19) 255-2545 (CAMBUÍ)

CAMPINAS - RUA JOSÉ MARIA LISBOA, 55 - TEL.: (0**19) 241-4567 (V. TEIXEIRA)

INDAIATUBA - RUA 13 DE MAIO, 905 - TEL.: (0**19) 3875-3025

MARÍLIA - AV. VICENTE FERREIRA, 555 - TEL.: (0**14) 422-4019

OURINHOS - R. PARANÁ, 288 - TEL.: (0**14) 322-2424 (CENTRO)

PIRACICABA - RUA GOV. PEDRO DE TOLEDO, 1765 - TEL.: (0**19) 434-7179

RIBEIRÃO PRETO - RUA FLORIANO PEIXOTO, 985 - TEL.: (0**16) 625-8094

SALTO - RUA ITAPIRÚ, 158 - TEL.: (0**11) 7028-1165

S. J. DOS CAMPOS - AV. DR. ADHEMAR DE BARROS, 1319 - TEL.: (0**12) 341-7250

OUTROS ESTADOS

BAHIA

SALVADOR - LADEIRA DO ACUPE, 2A - TEL.:(0**71) 356-1572 (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BLOCO - E, LOJA - 64 - TEL.: (0**61) 274-3317

CEARÁ

FORTALEZA - R. JÚLIO DE ABREU, 291 - TEL.: (0**85) 267-3484 (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. CEL. OTÁVIO MEYER, 160 - LOJA 130 - TEL.: (0**35) 421-7693

SÃO LOURENÇO - AV. COMENDADOR COSTA, 295 LOJA 15 - TEL.: (0**35) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - AV. NEGO, 200 SALA 112 - TEL.: (0**83) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - AV. SETE DE SETEMBRO, 4132 - TEL.: (0**41) 224-1235 (BATEL)

CURITIBA - R. MANOEL EUFRÁSIO, 826 - TEL.: (0**41) 253-3008 (JUVEVÊ)

CURITIBA - AV. REP. ARGENTINA, 1534 - TEL.: (0**41) 244-4467 (ÁGUA VERDE)

S. J. DOS PINHAIS - AV. RUI BARBOSA, 9295 - TEL.: (0**41) 383-7785

RIO DE JANEIRO

BARRA - AV. DAS AMÉRICAS, 7707 - LOJA 104 - BL 01 - TEL.: (0**21) 438-8317 (SHOP. MALEK.)

BONSUCESSO - R. ADAIL, 24 - TEL.: (0**21) 564-3600

COPACABANA - AV. N. SRA COPACABANA, 600 - 2º S S - LOJA B - TEL.: (0**21) 547-2644

FREGUESIA - EST. DOS TRÊS RIOS, 200 - BL 3 - LOJA 119 - TEL.: (0**21) 443-8522

ILHA DO GOVERNADOR - R. ENG. COELHO CINTRA, 30 - TEL.: (0**21) 462-0657

MEIER - R. ANA BARBOSA, 47 LOJA 106 - TEL.: (0**21) 596-2111

TIJUCA - R. CONDE DE BONFIM, 346 S/L 205 - TEL.: (0**21) 569-9043

GRANDE RIO DE JANEIRO

NITERÓI - R. MATRIZ E BARROS, 351 - TEL.: (0**21) 610-3786 (ICARAÍ)

INTERIOR DO RIO DE JANEIRO

PETRÓPOLIS - R. DO IMPERADOR, 772 - S/L 6 E 8 - TEL.: (0**24) 242-8887 (GALERIA MARCY)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. SIMPLÍCIO A. CARVALHO, 988 - TEL.: (0**51) 341-3037 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - RUA LAURO LINHARES, 898 S/L - TEL.: (0**48) 233-2488 (TRINDADE)

JOINVILLE - RUA DR. JOÃO COLIN, 327 CENTRO - TEL.: (0**47) 433-7429

SERGIPE

ARACAJÚ - AV. BARÃO DO MARUIM, 943 - TEL.: (0**79) 213-8699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

INFORMAÇÕES SOBRE FRANCHISING

TEL. (011) 3641-0444 OU 3641-0448 - E-MAIL: progames @ franchising.com.br**

RUA PIO XI, Nº 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000